LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

SUPER CONSOLE

PRO EVOLUTION SOCCER 2
KONAMI TYO ALLA CONQUISTA DEL VECCHIO CONTINENTE

DEVIL MAY CRY 2
INTERVISTA AL PRODUCER TSUYOSHI TANAKA

FUTURA
OTTOBRE 2002
96
ISSN 1126-3652
9 771126 365007 20096
4,00 € euro

Anteprime Burnout 2 • WRC II Extreme • Ratchet & Clank • Silent Hill 3 • Treasure Planet
Recensioni Ape Escape 2 • AutoModellista • Giogio's Bizzarre Adventure Chapter 5 Commandos 2 • Conflict: Desert Storm • Mat Hoffman's Pro BMX 2 • Sega Sports Tennis Project Zero • La Cosa • SOCOM: U.S. Navy Seals • TOCA Race Driver • Turok: Evolution

GAME START

www.gamestart.it
-vendita on Line videogiochi-

- 24 ore su 24
- comodamente da casa tua
- compra on Line tutte le novita'
- prenota in anteprima le prossime uscite

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
PAGAMENTO ALLA CONSEGNA O CON CARTA DI CREDITO
PER INFORMAZIONI: INFO@GAMESTART.IT

MODENA: VIA C. SIGONIO 101, tel. 059.214347
SASSUOLO: VIA CAVALLOTTI 130/9, tel. 0536.883351
REGGIO EMILIA: VIA SECCHI 6/a tel. 0522.406068

GRAFICA : WWW.MAINSTREET.IT

PS2 e "Playstation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc.

Verifica sul sito eventuali variazioni delle tappe.

www.playstationplanet.it Tutto quello che ti serve sapere su The Race Trophy lo trovi qui. Regolamento, premi, classifiche. La sfida è tutti contro tutti, con tutti i piloti, su tutti i circuiti. Fai cantare i motori con Formula One 2001, F355 Challenge, World Rally Championship.

19 - 25 agosto	27 ago - 1 settembre	3 - 8 settembre	10 - 15 settembre
Marina di Pietrasanta (Lu)	Roma - Ostia	Napoli - Villa Com.	Palermo - Terrasini
Viale Roma, 321	Piazza Magellano	V.le Caracciolo	Lungomare

FORMULA ONE 2001 · F355 challenge · WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

PlayStation®2

The Race Trophy 2002

La sfida ha inizio

PlayStation®2 the RACE trophy 2002

Emotion Experience

The Race Trophy 2002, la straordinaria emotion experience Playstation 2 è aperta a tutti. Non ci sono favoriti e non si fanno eccezioni per nessuno: per arrivare alla grande finale di Milano servono i risultati, e servono adesso. Non c'è un centesimo di secondo da perdere.

17 - 22 settembre	24 - 29 settembre	1 - 6 ottobre	20 - 27 ottobre
Bari	Bologna	Vicenza	Milano
Piazza Diaz	Piazza XX Settembre	Campomarzio	Zona Portello Fiera

in sintonia con 102&5 HIT CHANNEL

in collaborazione con PlayStation.2

TORTUGA covo creativo

rocket JUMP corner

internet, games & food

gomez&mortisia ADV

Mettili all'angolo

Rocket Jump, azienda leader nel multiplayergames, si rivolge anche a chi ha già un'attività imprenditoriale (Bar, Pub, Discoteca, Sala Giochi, Palestra, Attività Commerciali, etc.), offrendo la possibilità di integrare il punto vendita con un corner di servizi e di giochi multimediali.
Ti offre un sicuro vantaggio competitivo per differenziare il vostro business da quello dei concorrenti con un prodotto che si rivolge verso il mercato in forte espansione.
Il **Corner Rocket Jump** è stato studiato per apportare in pochi metri tutta la funzionalità dell'implementazione tecnologica al tuo punto vendita, permettendo di offrire ai tuoi clienti:

collegamenti ad Internet istantanei grazie al sistema **ADSL FAST F5**;

un sistema di **giochi multimediali**.

VANTAGGI DEL CORNER

- **DIVERSIFICA ED INCREMENTA IL REDDITO DEL PUNTO VENDITA;**
- **RICHIEDE UN BASSO INVESTIMENTO INIZIALE;**
- **TECNOLOGIA ADSL FAST F5 SENZA COSTI DI INSTALLAZIONE;**
- **ASSISTENZA TECNICA E SISTEMA INFORMATICO CENTRALIZZATO;**
- **SUPPORTI PROMOZIONALI E PUBBLICITARI;**
- **POSSIBILITÀ DI AMPLIARE LE POSTAZIONI DA 2 PC AD UN MASSIMO DI 12.**

Chi sono i clienti di un corner Rocket Jump?

Il mercato degli utenti Internet ha uno sviluppo continuo e richiede a tale mezzo dei servizi divenuti ormai indispensabili come lo scambio di informazioni, lo sviluppo di contatti interpersonali, di commercio elettronico e di fruizione di servizi gratuiti.
Crea anche tu un corner di vantaggi apprezzabili dai tuoi clienti attuali e potenziali.

richiedi la nostra brochure

Rocket Jump S.p.A.
Info Corner
via Cesare Correnti, 2
21100 Varese - Italy
Tel.(+39) 0332.20711
fax (+39) 0332.207150

rjstaff@rocketjump.it
www.rocketjump.it

Bastano 2 mq per dare il giusto valore aggiunto al tuo negozio

rocket JUMP
internet, games & food

in questo **numero**

SUPER CONSOLE

DIRETTORE RESPONSABILE ED EDITORE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Laura Pedullà
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Matteo Bittanti, Cristiano Bonora, Sergio Cangialosi, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Paolo Nobili, Erik Pede, Marco Ravetto e Massimo Rovatti

Editoriale Futura S.r.l.
PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Editoriale Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949.

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero 4€. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 2001. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 16176760 intestato a Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Editoriale Futura S.r.l.
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13)
I versamenti vanno effettuati sul CCP n°16176760
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

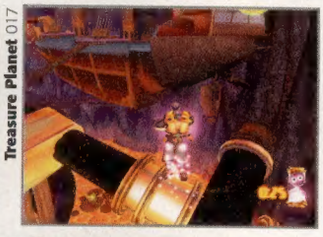
Editoriale FUTURA

Pro Evolution Soccer 2 010

WRC II Extreme 012

Burnout 2: Point of Impact 014

Ratchet & Clank 016


Treasure Planet 017

SOCOM: U.S. Navy Seals 028

Project Zero 034

La Cosa 040

Ape Escape 2 044

Sega Sports Tennis 056

ANTEPRIME

023 Asylum
014 Burnout 2: Point of Impact
025 Capcom Fighting All Stars
023 Clock Tower 3
018 Devil May Cry 2
024 GTA: Vice City
010 Pro Evolution Soccer 2
016 Ratchet & Clank
022 Silent Hill 3
026 The Sims
017 Treasure Planet
026 Twin Caliber
012 WRC II Extreme

RECENSIONI

062 Akira Psycho Ball
044 Ape Escape 2
048 AutoModellista
030 Commandos 2: Men of Courage
032 Conflict: Desert Storm
067 Firebugs (PSone)
043 Giogio's Bizzarre Adventure Chapter 5
060 Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt.
052 GumBall 3000
066 Klonoa Beach Volleyball (PSone)
040 La Cosa
047 Largo Winch
042 Legion: the Legend of Excalibur
058 Mat Hoffman's Pro BMX 2
064 Mobile Suit Gundam FvS Deluxe (PAL)
046 Myst III: Exile
038 Ninja Assault
034 Project Zero
056 Sega Sports Tennis
028 SOCOM: U.S. Navy Seals
053 Super Trucks
064 Tekken 4 (PAL)
050 TOCA Race Driver
061 Transworld Surf
036 Turok: Evolution
039 Virtua Cop Rebirth
054 Z la Formica Extreme Racing

RUBRICHE

006 PlayWorld
068 PlayGround
074 PlayFAQ
075 R&B Cafe
076 Oddities
077 Developers' Diary
078 PlayVideo
080 OuterWorlds
092 Retro History
094 The First Place
096 MBF Today
098 Q&A

Devil May Cry 2: intervista a Tsuyoshi Tanaka 018

EDITORIALE

Maggio 1940, seconda guerra mondiale.
Lungo il confine tra Germania e Francia, 93 divisioni dell'esercito tedesco si preparano ad attuare il piano d'invasione del territorio francese, concretizzando una delle operazioni più importanti del conflitto: l'operazione Sichelschnitt ("colpo di falce"). Di fronte a loro, come un infinito muro invalicabile, l'enorme distesa ferrosa della linea Maginot: oltre 400 Km di fortificazioni, tra alloggi, depositi, ospedali e mense, collegati da una rete di ascensori e corridoi sotterranei costruita dai francesi nel periodo tra il 1930 ed il 1937. Il 19 maggio le truppe tedesche attaccano. Ma mentre i francesi attendono in forze alle spalle della Maginot, 29 divisioni del Reich si aprono un varco più a nord, tra Belgio e Olanda meridionale, inducendo le truppe francesi a spostarsi sul confine settentrionale. Nel frattempo, relativamente indisturbata, l'armata principale tedesca, 45 divisioni al comando del generale Von Rundstedt, assale il vero fronte di combattimento: le Ardenne. È un bagno di sangue. I tedeschi sfondano le disorganizzate resistenze francesi, penetrando sul territorio e accerchiando le truppe nemiche dislocate dietro la Maginot. La Francia è in ginocchio. Parigi cadrà poche settimane dopo. Il 22 giugno 1940, al momento della firma dell'armistizio, le fortificazioni della linea Maginot, paradossalmente, sono ancora intatte...

La storia insegna. È il suo fascino. E nel maggio del 1940 insegnò che per combattere una guerra non bastano solo avversari ed armi. Bisogna anche sapere qual è il campo di battaglia. Oggi, 62 anni dopo, nella Vecchia Europa si combatte un'altra guerra, per fortuna solo simbolicamente sanguinosa, innocua per le persone ma, in tempi come questi, anch'essa con una sua rilevanza. È la console war. E magari qualcuno dirà che è finita, e altri avranno perso interesse a discuterne, eppure vale la pena di chiedersi se anche la console war non possa avere la sua linea Maginot. Gli schieramenti sono evidenti (Microsoft, Nintendo e Sony), le armi lo sono altrettanto (i videogiochi), ma su quale campo si combatte questa nuova guerra? Sì, c'è un bivio che si apre in questo periodo storico del videogioco, un bivio tra gioco tradizionale e online gaming. Mentre Microsoft potenzia il suo arsenale, allestendo una temibile armata che risponde al nome di Xbox Live, Sony risponde con un fuoco incrociato, attaccando da Occidente (**Socom U.S. Navy Seals**) e da Oriente (**FFX**). E intanto Nintendo osserva. Osserva e pare ignorare l'online. Rilascia il gioco più massicciamente significativo per quello che riguarda il VG tradizionale (**Super Mario Sunshine**) e prosegue a lavorare su altri prodotti del suo esercito offline (**Zelda** in primis). Ma se avesse ragione lei?

No, non sono venuto a lodare l'online gaming, ma nemmeno a seppellirlo. Un giorno rifletteremo se sia davvero questo il futuro del videogioco, o che valore possa avere sul mercato odierno, ma oggi non m'interessa, e continuo a pensare solo alla linea Maginot. È vero, avrà un forte richiamo l'online gaming. Negli Stati Uniti come in Giappone, consistenti fette di mercato migreranno alla ricerca dell'offerta online più succulenta, continuando di certo a considerare come fondamentale il gioco tradizionale, ma apprezzando chiunque sappia offrire i valori aggiunti della rete. E così nella console war si aprirà un nuovo fronte. Un fronte parallelo e inedito, eppure impegnativo e sanguinoso: il fronte online. Ascoltate, perché già fischiano i colpi di mortaio. Fischiano in Giappone e negli States. Ma in Europa?

Ma l'Europa del 56K ha idea di cosa significhi Online Gaming? Conosce il senso intimo dei termini ADSL, Broadband o Flat? O questi sono ancora sfarzi concessi a relativamente pochi eletti? Oggi i grandi schieramenti del videogioco allestiscono i loro eserciti digitali ma, nell'ombra, dimostrano di procedere con il piede piombato sull'online gaming europeo. Probabilmente sanno qual è la situazione reale e, come ogni buono stratega, agiscono di conseguenza. E allora viene da chiedersi: ma se questo campo di battaglia, nella culla della civiltà antica, non avesse senso di essere? Nella vecchia Europa con le strade in porfido e le chiese in marmo bianco, l'online gaming sembra oggi il capriccio di un videogioco strepitante, incontinente, esageratamente eclettico. Forse un'avanguardia di qualcosa per cui ancora questo pezzo di terra non è tecnologicamente (e culturalmente) pronto. Certo, contribuiremo alle schiere del popolo online con i nostri plotoni di early-adopters e high-techers, ma se il mercato massiccio dovesse rimanere a guardare? Se avvenisse questo? La storia insegna. È il suo fascino. E forse chi oggi deve decidere sull'attuazione di queste operazioni ha letto a suo tempo dell'operazione Sichelschnitt. E chi deve costruire nuove linee tecnologiche ha letto a suo tempo della linea Maginot. E allora: quale sarà il campo di battaglia del fronte europeo? Il conflitto è già in corso, noi attendiamo. Ma c'è qualcuno che voglia aprire le ostilità sull'online gaming? Qualcuno che voglia lanciarsi in operazioni temerarie e potenzialmente fuori tempo? Insomma, c'è qualcuno lì fuori che voglia rischiare in una nuova linea Maginot?

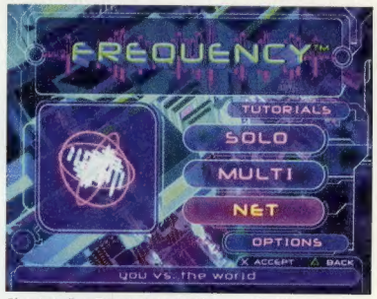
ivanfulco

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

a cura di marcello**cangialosi**



*Giocato online, **Frequency** stimola una pericolosa assuefazione. Da evitare assolutamente durante la chiusura di un numero di **Super Console**. Idem per **SOCOM**.*

PlayStation2 **finalmente online** in America

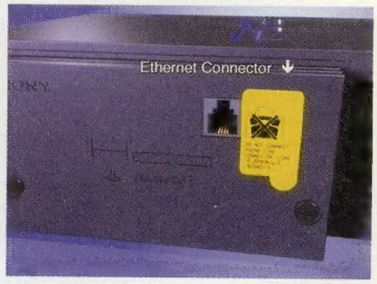
Dal 27 agosto scorso PlayStation2 è ufficialmente online anche negli Stati Uniti dopo che Sony Computer Entertainment of America ha dato il via alla commercializzazione del Network Adaptor, la periferica da 39.99 dollari che permette al 128bit Sony di mettere un piede nella grande rete. Circa 200.000 le unità distribuite al lancio. Tutte esaurite nel giro di pochissimi giorni. Entro la fine dell'anno Sony conta di piazzarne altre 200.000.

Come già annunciato nel mese di maggio in occasione dell'E3, la periferica viene venduta assieme ad un DVD contenente i driver di funzionamento della medesima, nonché le demo giocabili di **Frequency** e **Madden NFL 2003** (la versione completa di quest'ultimo è già disponibile da metà agosto), tre filmati relativi alle prossime uscite online-compatibili - vale a dire **Tribes Aerial Assault**, **ATV Offroad Fury 2** e **Tony Hawk Pro Skater 4** - ed infine un "bonus video" di **AutoModellista**. Incluso nella confezione, un coupon da inviare a SCEA per ricevere gratuitamente a casa propria l'edizione online di **Twisted Metal Black** la cui distribuzione è prevista per un non meglio specificato periodo pre-natalizio.

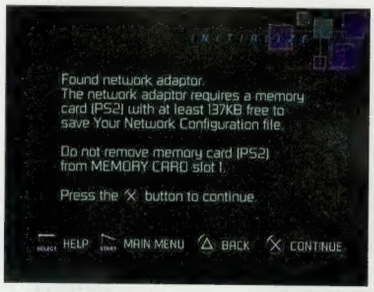
Contemporaneamente al lancio del Network Adaptor, SCEA ha distribuito anche la simulazione militare **SOCOM: US Navy SEALs** (vedi recensione a pagina 28). Venduto al prezzo di 59.99 dollari ed inclusivo della periferica per la chat vocale, il titolo di Zipper Interactive è il primo gioco per PS2 con supporto esclusivo delle connessioni a banda larga (cavo o DSL), sebbene il Network Adaptor permetta di connettersi anche a 56K grazie al suo modem analogico interno. Come previsto, nessun gioco richiede il pagamento di canoni o quant'altro. Tanto la modalità online di **SOCOM** quanto quelle di **Madden 2003** e **THPS3** (commercializzato diverso tempo fa, ma già inclusivo del supporto per il NA) sono fruibili gratuitamente.

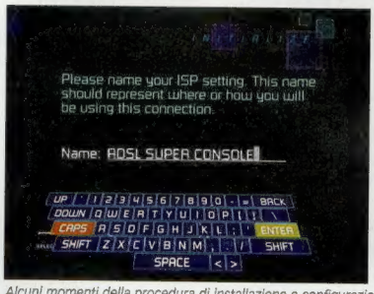
Le prime reazioni dell'utenza sono state molto positive. Scarsissimi i problemi di natura tecnica riscontrati, sia all'atto dell'installazione della periferica che durante la partecipazione alle partite in multiplayer online. I server di **SOCOM**, dopo una prima settimana di "assestamento", accoglievano almeno 800 giocatori contemporaneamente nell'ora di punta senza accusare lag di rilievo. I veri problemi sono sorti poco dopo, quando la comunità online si è resa conto che giocare con altri utenti anonimi ed irraggiungibili sparsi per il continente non è sempre divertente. In ambiente **Madden 2003**, ad esempio, sembrano molto diffusi comportamenti scorretti che vedono uno dei due partecipanti uscire dal gioco nel bel mezzo del suo svolgimento o evitare di battere la palla ovale all'inizio di un round costringendo il concorrente ad attese snervanti risolte molto spesso con l'abbandono della partita. Sebbene questi fenomeni possano dipendere da molteplici fattori (nel primo caso può essere andata via la corrente mentre nel secondo il giocatore può essersi semplicemente allontanato per rispondere al telefono o per sbrigare faccende er... intestinali), di fatto sembrano per larga parte causati da una cattiva educazione all'online gaming. Per evitare di compromettere la propria posizione in classifica, alcuni giocatori perdenti (in tutti i sensi...) preferiscono sospendere arbitrariamente le partite che li vedono in svantaggio in modo tale che il sistema non aggiorni in negativo la loro reputazione digitale. Benvenuti nel Wild Wild Web. Si tratta ovviamente di problemi di natura "umana" piuttosto che tecnica, pertanto inevitabili da chi gestisce il servizio (sia esso Sony, EA, Microsoft o chicchessia). Al di là dell'invito a rispettare i propri compagni di gioco online ("Be respectful of your fellow players" è la prima frase che compare a video dopo aver configurato la connessione), SCEA non poteva fare di più. La speranza è che così come nella vita reale tendono a formarsi piccole comunità di amici fidati, se ne formino di analoghe anche in ambienti virtuali. Per quanto riguarda **SOCOM**, invece, nel momento in cui scriviamo pare che Zipper Interactive stia apportando alcune modifiche ai suoi server per bloccare definitivamente l'imprevista invasione di utenti connessi via modem a 56K piuttosto che Cable o DSL, causa principale di alcuni problemi di lag riscontrati dai giocatori americani.

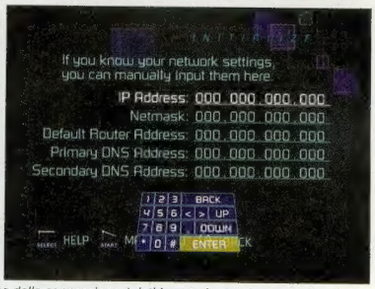
Al di là dei problemi di natura tecnico-sociologica, **Super Console** può ritenersi più che soddisfatta delle performance online di PlayStation2. E non per sentito dire, bensì per esperienza personale. Il Network Adaptor americano funziona infatti perfettamente anche sui modelli PAL del sistema Sony, ovviamente dotati della modifica necessaria alla lettura del software NTSC (leggi il DVD dei driver). Abbiamo provato a condividere la connessione di uno dei nostri PC redazionali con PlayStation2 collegandoli l'uno all'altro attraverso un cross-cable Ethernet. L'esito è stato inaspettatamente positivo. Dopo un fulmineo ed indolore set up automatico eravamo già online a provare le demo di **Frequency** e **Madden 2003**. Poi è giunto il momento di testare **SOCOM** e soprattutto il sistema di chat vocale. Anche in questo caso tutto è andato liscio come l'olio. Sorprendente la velocità di scambio delle comunicazioni vocali: un paio di secondi dopo aver rilasciato il pulsante del controller (che va tenuto premuto come l'interruttore di un walkie talkie prima di parlare) già ottenevamo risposta. "Yo! Wassup. Do you hear me?" - due secondi dopo - "Loud and clear man." Fantastico. Ovviamente simili performance sono state probabilmente agevolate dal fuso orario (**Super Console** si collegava spesso la mattina, quando negli States era notte fonda), ma lasciano comunque ben sperare per il giorno in cui cominceranno a spuntare server anche sul Vecchio Continente. Per allora **Super Console** conta di preparare uno speciale completo su "come far viaggiare PlayStation2 online" capace di soddisfare ogni vostra esigenza o curiosità. Magari ritornerà anche qualche vecchia rubrica. Stay tuned.



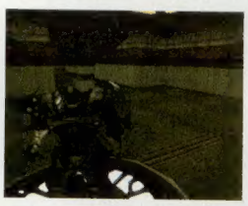
Nell'ottimo tutorial in CG, una voce femminile descrive passo dopo passo l'intera procedura di installazione e collegamento del Network Adaptor alla console. Nulla di complicato.



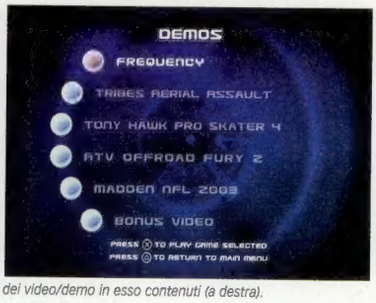




Alcuni momenti della procedura di installazione e configurazione della connessione. I dati immessi vengono memorizzati su memory card (in un file da 137K) e verranno poi letti autonomamente dai giochi che li richiedono. All'occorrenza è possibile editare molteplici configurazioni differenti.



*Alcune immagini tratte dai video di **THPS4**, **ATV Offroad Fury 2** e **Tribes Aerial Assault** contenuti nel DVD. Il messaggio propagandistico in **Tribes** assume toni involontariamente ironici alla luce della sua apparente mediocrità tecnica.*



La schermata principale del disco di avvio (a sinistra) e l'elenco dei video/demo in esso contenuti (a destra).

Realtà Virtuale. Su PlayStation2

Non è certo il primo Head-Mounted Display di Sony (avete presente Glasstron?), ma il nuovo modello PUD-J5A, acquistabile dal 26 settembre esclusivamente attraverso il sito di e-commerce della società nipponica, vanta una caratteristica inedita nell'ambito della linea di prodotti in cui si colloca, o che magari inaugura: monta un rilevatore di movimento della testa. Cosa me ne faccio di un rilevatore di movimento della testa mentre mi godo un film su DVD attraverso il PUD-J5A? Domanda lecita, ma Sony ha già pronta la risposta: lo colleghi a PlayStation2 così puoi osservare a 360° il panorama digitale dall'abitacolo di uno degli aerei di **Energy Airforce** di Taito (disponibile anche questo dal 26 settembre) semplicemente muovendo il capo. Stiamo parlando di realtà virtuale, signori. Quella strettamente intesa. Quella dei sensori che ti piazzi in ogni piega del corpo per calarti in un mondo fatto di poligoni flat shaded aggiornato ogni 10 fotogrammi al secondo. Ok, la tecnologia ha fatto passi da gigante dal periodo in cui si sperimentavano le prime soluzioni di RV, ma la memoria conserva per forza di cose i ricordi di allora, perché da allora non se ne sente più parlare, almeno al di fuori dei circoli scientifico-sperimentali.

Dal 26 settembre, invece, la realtà virtuale diventa di tutti grazie al PUD-J5A di Sony, pensato per PlayStation2, ma operante anche come normale visore personale da attaccare a qualsiasi fonte video (DVD, VHS etc.). Grazie alla sua coppia di schermi a cristalli liquidi (uno per ogni occhio) da 180.000 pixel ciascuno, vedere nel PUD-J5A è come osservare un 42 pollici da due metri di distanza. Avvolgente. Il suo sistema di rilevamento motorio del capo, battezzato da Sony "Head-Action Tracker", registra ogni oscillazione occorrente sugli assi verticale ed orizzontale traducendole nel relativo movimento della visuale su schermo. Pertanto, piuttosto che agire sullo stick del caso, basterà ruotare la testa e l'inquadratura è servita. Il simulatore di volo di Taito è al momento l'unico gioco foriero del supporto della periferica e a giudicare dal prezzo di quest'ultima verrà ricordato come uno dei pochi. Il PUD-J5A costa all'incirca il doppio di PlayStation2. Ben 59.800 yen pari a poco più di 500 euro, vale a dire quasi un milione di vecchie lire. Chi ha parlato di realtà virtuale per tutti? Sarcasmo a parte, per chi sente il bisogno di procurarsi un visore personale per vedersi i film nel letto di fianco alla moglie che dorme, farebbe bene a tenere in forte considerazione questo PUD-J5A, non solo per le sue applicazioni ludico-interattive, ma anche (strano a dirsi) per il prezzo. Un "banale" Glasstron – sprovvisto delle cuffie professionali oltre che dell'HAT montati sul PUD-J5A – viene venduto più o meno allo stesso prezzo. Da un certo punto di vista il nuovo prodotto Sony potrebbe essere un affare.

*Il simulatore di volo di Taito **Energy Airforce** (disponibile in Giappone a 6800 yen) è l'unico gioco PlayStation2 attualmente compatibile con il PUD-J5A. Non a caso è stato suo l'onere di dimostrarne il funzionamento durante la presentazione alla stampa.*

Ultime sul **Cell**

Gli ingegneri di IBM, Sony e Toshiba che da circa un anno sono coinvolti nella progettazione del Cell in quel di Autsin, Texas, hanno recentemente diffuso la notizia di aver completato la prima fase dello sviluppo, vale a dire la definizione del funzionamento e della struttura interna del chip. Adesso non resta che passare dalla carta al silicio. Un processo che richiederà altro tempo, fra sperimentazioni varie, rifiniture e produzione vera e propria, ma tanto gli ingegneri del triumvirato quanto gli analisti del settore considerano il traguardo appena raggiunto un chiaro indizio della piena osservanza del target prefissato: primo Cell fuori dalla fabbrica per la fine del 2004.

Il Cell differisce dai normali processori per la sua supposta duttilità. Ogni Cell sarà prevalentemente un mostro computazionale capace di eseguire un trilione di calcoli in virgola mobile al secondo (pari a circa 100 volte la potenza di un Pentium 4 a 2.5GHz), ma includerà anche una tecnologia dedicata alla intercomunicazione fra Cell diversi, montati sulla medesima motherboard o distribuiti su quelle di altri apparecchi elettronici collegati fra loro. Potremmo definirlo un multi-purpose-system-on-a-chip capace di adattarsi agli impieghi più disparati e di fare gruppo con i suoi consimili per assolvere a mansioni via via più impegnative e diversificate. I Cell sono un po' come operai capaci di costruire il tetto di un palazzo o mettere in posa le tubature dell'acqua secondo necessità. Due, quattro, otto, sedici Cell possono essere accorpati in un'unica mattonella di silicio, ad esempio un chip grafico, per offrire due, quattro, otto, sedici volte la potenza di un unico esemplare. In questo modo sarebbe sufficiente aumentare il numero di Cell in un dato sistema per incrementarne le prestazioni senza dover creare un chip ex-novo da zero. I vantaggi sarebbero enormi dal punto di vista ingegneristico e soprattutto della programmazione. Una volta inteso il funzionamento di un unico chip Cell, gli sviluppatori non dovrebbero far altro che applicare quanto appreso anche in ambienti interessati dall'operato di più Cell in parallelo, lasciando che il sistema operativo messo a punto da Sony, Toshiba ed IBM si curi della distribuzione del lavoro fra i vari chip. Laddove normalmente un processore grafico nuovo significa una nuova architettura da comprendere ed assimilare per lo sviluppatore, con la tecnologia Cell un processore grafico nuovo potrebbe semplicemente essere un processore composto da più chip Cell rispetto al precedente, operanti però sempre alla stessa maniera. Interessante.

Al momento non sembra certo al 100% che la prossima console Sony sarà basata sulla tecnologia Cell. Sebbene la tempistica lo consentirebbe (Cell nel 2004/5, PlayStation3 nel 2005/6), una recente intervista rilasciata da Ken Kutaragi ha sollevato perplessità in merito, con il padre di PlayStation orientato piuttosto verso un impiego massiccio dei Cell nell'ambito dei server di rete. Ma tanto IBM quanto Sony parlano spesso di "apparecchiature elettroniche domestiche" come principali beneficiarie del risultato della ricerca in corso presso i laboratori di Austin. Alcuni portavoce Sony arrivano a dire che PlayStation3 potrebbe addirittura non avere una forma fisica definita, bensì risiedere in più apparecchiature diverse contemporaneamente. Il mistero si infittisce. Maggiori informazioni quando si renderanno disponibili. Fino al 2005 c'è tempo per fare chiarezza.

BIT WORLD TEL.039/2720499

VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98 INFO@BITWORLD.IT
20052 – MONZA (MI)
VISITA IL NS. SITO WWW.BITWORLD.IT
TEL.039/2720499–TEL/FAX 039/747171 338/9946980
IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE HONG KONG EUROPA USA

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ARC THE LAD COLL. (USA)	TEL
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GENERATION 1	TEL
CAPCOM GEN. 2	46
CAPCOM GEN.4	66.60
CAPITAN TSUBASA J	76.95
CAPITAN TSUBASA J 2	69.00
CHANGE GET A ROBOT	51
CHRONO CROSS	51
CHRONO TRIGGER	46.00
CLOCKTOWER 1	25.30
COSMO WARRIOR Z. CAP. HARLOCK	
DEVILMAN	71.80
DENSHA DEGO 1	46
DENSHA DE GO 2	56.00
DENSHA DE GO PROFESS.	61.00
DENSHA DE GO NAGAYA	61.00
DINO CRISIS 2 JAP	46
DON PACHI	39
DRAGON BALL FINAL BOUT	46
DRAGON BALL Z LEG.	46
DRAGON BALL Z ULT. B.22	46
DRAGON QUEST 4	TEL
DRAGON WARRIOR VII USA	TEL
DRACULA X CHRONICLES	TEL
EINHANDER	56.60
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	30.30
FINAL FANT. CHRONICLES USA	69.00
FINAL FANTASY TACTICS USA	51
FISHERMAN BAIT	19.90
EVANGELION	46
GRAN TURISMO 2 PAL	21.80
GACHAMAN THE SHOOTING	35.50
GAMBARRE GOEMON	TEL
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	40.80
GUNDAM 0079	46
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	46
GUNDAM 1.0	40.80
GUNDAM 2.0	40.80
GUNDAM G GENERATION ZERO	66.62
GUNDAM G GENERATION F	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER 2	TEL
GUNDAM GHIREN'S GREED	66.62
SD GUNDAM GENERATION FIF	61.46
GUNNERS HEAVEN	35.00
HOKUTO NO KEN 2	66.00
J.L. PERFECT STRYKER 99	25.31
JUNA FINAL EDITION	20.14
YAMATO BATTLESHIP 2	TEL
LUPIN 3° CONTE DI CAGL.	46
RAYSTORM	46
THREADS OF FATE	51
SLAYER ROYAL 3	66
S.ROBOT WAR F	56.30
S.ROBOT WAR F FINAL	61.00
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	56.00
S.ROBOT TAISE ALPHA	66.00
S.ROBOT WAR ALPHA GAIDEN	72.00
S.TOKUSATSU 2001	66.00
SAMPEI	35.50

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BLOODY ROAR 2	35.50
LUNAR 1 SILVERSTAR STORY	56.00
JEPPY X	66.60
KING OF FIGHTERS 96	46
KING OF FIGHTERS 97	56.29
KING OF FIGHTERS 98	61.46
KING OF FIGHTERS 99	35.60
MACROSS VFX 1	46
MACROSS FORTRESS	66.60
MACROSS VFX 2	66.60
METAL SLUG	56.30
METAL SLUG X	51
ONE PIECE GRAN BATTLE 2	69.00
OSHIGAMI USA	TEL
POCKET JIMAN	35.70
ROCKMAN X 6	69.00
RAY CRISIS	66.60
RANMA 1/2	76.95
S.TOKUSATSU 2001	69.00
SAILOR MOON	69.00
SHAMANKING	69.00
SLAYER ROYAL 2	69.00
TALES OF DESTINY 2 USA	51.00
TIME BOKAN GO GO GO	TEL
TOBAL 2	46
VALKYRIE PROFILE	TEL
WINNING ELEVEN 2002	TEL

SPECIAL PACK CON OROLOGIO E CARDS DI: final fantasyTactics, parassite eve, xenogear e final fantasyanthology EURO 66.60 cadauno.

GALLERIA BIO HAZARDJAP

BIO HAZARD 1	46
BIO HAZARD DIR. CUT	56.30
BIO HAZARD DIR. CUT D.SHOCK	59.30
BIO HAZARD 2	59.90
BIO HAZARD 2 D. SHOCK VERS.	59.90
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK	61.50

ACCESSORI PSX:

PS-ONE	97.00
JOYPAD COMPATIBILE	5.10
MEMORY CARD 15B	5.10
MEMORY CARD 120B	13.94
MULTITAP	20.14
PAD DUAL SCHOCK	14.98
POCKET STATION	51.00
PRESA ANTENNA GIOCHI USA/JAP	20.14
CAVO SCART RGB	7.75
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR	29.00
CONVERTITORE ACTIONREPLY PERVEDERE TUTTI I GIOCHIUSA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL	15.50
CONVERT. USA/JAP/PAL PER PS ONE	

PLAYSTATION 2

GIOCHI JAP

PLAYSTATION 2 JAP+TRASF. EURO 375	
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE	389.00
AERO DANCING 4	TEL
AUTOMODELLISTA	78.00
ACE COMBAT 4	77.00
ARMORED CORE 3	TEL
DEVILMAY CRY	69.90
DENSHA DE GO SHINKANSEN	77.00
DENSHA DE GO RIOHEN	TEL
DYNASTY WARRIOR 3	69.90
GRAN TURISMO 3 CONCEPT	51.00
FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	
FINAL FANTASY XI	TEL.
GET BACKERS MUJENJYO	TEL
GET BASS BATTLE	TEL
GRANDIA EXTREME	89.90
GUILTY GEAR X	72.00
GUNGRAVE	TEL
GUN SURVIVOR 3	TEL
GUNDAM SENKY LAST WAR CHR.	TEL
KENGO 2	TEL
ICO	72.00
ICO PAL	56.00
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	71.80
JET DE GO 2	77.00
JO JO'S STRANG ADVENTURE	TEL
J.L.WINNING ELEVEN 6	78.00
KINGDOM HEARTS	73.00
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBER	
MOBILE SUITE GUNDAM	72.00
NINJA ASSAULT	TEL
RAGINBLESS	TEL
REAL ROBOT REGIMENT	72.00
REAL TRAIN SIMULATOR	77.00
RESIDENT EVIL CODE VER.	29.50
SHIKIGAMI NO SHIRO	TEL
SILENT HILL 2	72.00
SKY GUNNER	77.00
ONIMUSHA 2	TEL
PSYVARIAR	TEL
M.S.GUNDAM ZEON DX	77.00
M.S. GUNDAM SENKY LOST WAR	79.00
MAXIMO	59.90
MOTO GP 2 JAP OFFERTA	51.00
SHIKIGAMI NO SHIRO	TEL
SMASH COURT TENNIS NAMCO	57.60
S.ROBOT WAR IMPACT	79.90
STAR OCEAN 3	TEL
SUIKODEN 3	TEL
TEKKEN 4	79.00
VIRTUA FIGHTER 4	55.00
ZERO	72.00
WINNING ELEVEN 6	TEL
ULTRAMEN 2 FIGHTING EVOLUTION	
VAMPIRE NIGHT	72.00
VIRTUA COP REBIRTH	TEL
WORLD FANTASISTA	TEL
XENOSAGA EPISODIO 1	TEL

ACCESSORI:

ACTION REPLY V2	45.00
VGA BOX	54.60
MEMORY 8MG	39.00
JOY PAD	35.70
REGION X	33.10
MODEM	TEL
GOLD RGB CABLE DVD	25.30
GAMESTUDIO PER VEDERE I TITOLI GAMEBOY SU PS2 A TUTTO SCHERMO	46.00

Milite Ludens

Dallo scorso mese di agosto ognuno dei 72 sottomarini in forza presso la marina statunitense è ufficialmente una sala giochi galleggiante. Allo scopo di manifestare il suo sostegno alle truppe americane impegnate nella guerra contro il terrorismo, l'associazione di categoria IDSA (Interactive Digital Software Association) ha "devoluto" console e videogiochi ai militari costretti negli angusti spazi dei sottomarini. Una console PlayStation2, GameCube e Xbox per ogni sottomarino, più una media di 20 videogiochi ciascuno dei 1.700 offerti dai membri dell'associazione, sono "nel nostro piccolo un modo per dir e loro 'grazie'", ha dichiarato Douglas Lowenstein, presidente dell'IDSA. *"La generosità dimostrata dall'IDSA offrendo ai nostri uomini console e videogiochi è stupefacente,"* ha commentato il comandante delle forze sottomarine statunitesi Donald Kultti. *"Di questi tempi i nostri ragazzi stanno lavorando duramente e questo genere di cose permette loro di evadere da mansioni che richiedono la massima concentrazione da tutti loro. Grazie quindi all'IDSA per il suo contributo agli uomini della US Submarine Force. Lo apprezziamo molto."*

Per la cronaca, le software house che hanno partecipato all'iniziativa regalando agli oltre 10.000 marinai impiegati sui sommergibili americani i loro migliori prodotti ludici sono: Acclaim, Activision, Capcom, Crave Entertainment, Eidos, Electronic Arts, Fox Interactive, Infogrames, Interplay, Konami of America, LucasArts, MGM Interactive, Microsoft, Midway, Namco, Nintendo of America, NovaLogic, Sega of America, Sony Computer Entertainment America, Take-Two Interactive, THQ, Ubi Soft, Vivendi Universal e Working Designs.

MotoGP 3 in sviluppo?

Se **MotoGP 2** è ciò che il primo **MotoGP** per PlayStation2 sarebbe dovuto essere, **MotoGP 3** cosa sarà? Secondo alcune voci echeggianti dall'arcipelago nipponico, la risposta a questa domanda è attualmente fra le mura di Namco. La software house giapponese avrebbe infatti avviato lo sviluppo della terza edizione di uno dei franchise motociclistici più intriganti degli ultimi anni. Diciamo dai tempi di **Super Hang-On**. Alcuni elementi del team sarebbero stati sorpresi nell'atto di scattare fotografie in giro per i circuiti interessati dallo svolgimento del motomondiale, al probabile scopo di raccogliere riferimenti visivi utili alla loro ossequiosa riproduzione in chiave digitale.

Se queste informazioni dovessero trovare riscontro, **Super Console** sarà pronta a comunicarvelo. Magari già il mese prossimo, forti delle conoscenze acquisite durante il Tokyo Game Show 2002.

Time Splitters 2 non cade nella rete

Inizialmente indicata come l'unica edizione inclusiva di una modalità online in barba a quelle GameCube e Xbox, la versione PlayStation2 dell'imminente sparatutto di Eidos ne sarà di fatto sprovvista. La notizia giunge dalla stessa casa madre che ha ritrattato l'annuncio diffuso nel corso dell'E3 accusando l'incapacità di implementare il supporto del gioco in rete in tempo utile per la sua commercializzazione, prevista per la fine dell'anno. David Doak, direttore e co-fondatore di Free Radical Design, ha ammesso di aver sottovalutato l'entità del lavoro richiesto per allestire un adeguato ambiente ludico online, fra la messa in opera di server e software per il game matching ed il necessario beta testing. Secondo Doak, l'implementazione della modalità online in **Time Splitter 2** avrebbe comportato lo slittamento del titolo alla fine dell'anno prossimo, una conseguenza di cui si sarebbe reso conto solo dopo l'ottimistico annuncio di Eidos risalente allo scorso maggio. Restano comunque confermate le modalità multiplayer via splitscreen e i.LINK.

Le tartaruge di Konami

Il produttore della serie animata *Teenage Mutant Ninja Turtles*, 4Kids Entertainment, ha annunciato l'acquisizione da arte di Konami dei diritti di trasposizione videoludica della nuova serie del famoso cartone animato/telefilm televisivo. La software house giapponese aveva già goduto dei medesimi diritti una decina d'anni fa, rilasciando tie-in sorprendentemente validi per i sistemi NES e SNES, pertanto la prospettiva di rivedere le tartarughe ninja sulle piattaforme a 128bit non può non stimolare l'eccitazione dei fan della serie, quest'ultima arenatasi alla quarta edizione sul 16bit Nintendo. Secondo le dichiarazioni delle parti coinvolte nell'accordo, sembra che non ne sentiremo più parlare per almeno un anno. La prima apparizione del videogioco basato sulle adolescenti tartarughe ninja mutanti dai nomi illustri è infatti prevista in occasione dell'edizione 2003 dell'E3.

Number(s)*

10.000$

Premio offerto da Acclaim alla prima coppia che battezzerà il proprio figlio "Turok".

*Perché merita risalto.

Outcast 2 is no more

Qualche mese fa abbiamo dato notizia del congelamento dei lavori su **Outcast 2** dopo l'acquisizione di Appeal da parte di Infogrames e la successiva migrazione del team su un altro, misterioso progetto. Ebbene, da allora sono cambiate alcune cose. Dissidi interni al team di sviluppo aggravati da un'apparente disorganizzazione in seno ad Infogrames hanno prodotto due drammatiche conseguenze: 1) **Outcast 2** è stato definitivamente cancellato; 2) Appeal ha chiuso. Secondo alcuni ex-dipendenti, buona parte del team originario sarebbe ora confluito in una nuova società chiamata Elsewhere Entertainment ed avrebbe intenzione di realizzare un "seguito concettuale" di **Outcast** attualmente noto col nome in codice di "**Project Alpha**". Ovviamente, senza l'approvazione di Infogrames, nessun "**Outcast**" può nascere al di fuori dalle mura del colosso francese. **Project Alpha** sarà uno sparatutto strategico a squadre con una forte componente narrativa ed emozionale. I membri del proprio gruppo saranno infatti animati da algoritmi di intelligenza artificiale che permetteranno loro di provare emozioni come paura, amore, compassione, ammirazione e gelosia. Il progetto è attualmente indirizzato ai sistemi PC e Xbox, ma non si escludono potenziali allargamenti verso quelli targati Sony e Nintendo.
Restate sintonizzati su queste pagine per maggiori informazioni.

Il team di Appeal al gran completo sorride orgoglioso in questa foto di repertorio ignaro delle drammatiche ripercussioni che l'acquisizione da parte di Infogrames avrà su di sé e sullo sviluppo di ***Outcast 2****.*

Release Schedule

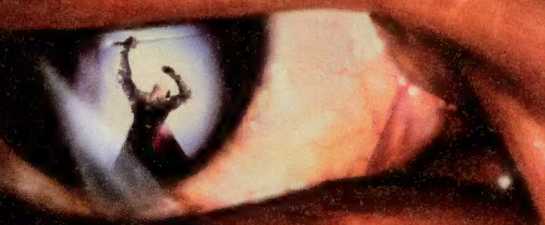
Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Ottobre
Burnout 2 (22 – Acclaim)
Colin Mc Rae Rally 3 (Codemasters)
F1 2002 (30 – SCEE)
Football Manager Campionato 2003 (17 – Codemasters)
GTA: Vice City (29 – Rockstar)
Madden NFL 2003 (4 – EA Sports)
Need for Speed HP2 (25 – Electronic Arts)
NHL Hockey 2003 (11 – EA Sports)
Ninja Assault (2 –Namco)
Red Faction 2 (17 – THQ)
Robocop (17 –Virgin)
Run Like Hell (17 –Virgin)
Shox (4 – EA Big)
Soccer Slam (Infogrames)
TIF2003 (9 – SCEE)

Nel 2002/2003
Aerodancing 4 (Sega)
Alpine Racer 3 (4 dicembre – Namco)
Alter Echo (THQ)
Ape Escape 2 (gennaio – SCEI)
Asylum (Darkblack)
ATV Offroad 2 (SCEA)
AutoModellista (Capcom)
Batman Dark Tomorrow (17 novembre – Kemco)
Battle Engine Aquila (gennaio – Infogrames)
Clock Tower 3 (Capcom)
Contra: Shattered Soldiers (Konami)
Cool Girl (Konami)
Dakar Rally 2 (22 dicembre – Acclaim)
Dark Cloud 2 (SCEI)
Dave Mirra BMX XXX (29 novembre – Acclaim)
DDR Max (17 dicembre – Konami)
Dead to Rights (Namco)
Defender (novembre – Midway)
Devil May Cry 2 (Capcom)
Dragon Ball Z (novembre – Bandai)
Enter The Matrix (Infogrames)
Escape from the City (novembre – Irem)
Exo (Infogrames)
Evolution Skateboard (17 novembre – Konami)
Evolution Snowboard (17 novembre – Konami)
FIFA 2003 (1 novembre – EA)
Gungrave (novembre – Sega)
Haven: Call of the King (novembre - Midway)
Jet X20 (SCEA)
Kinetica (SCEA)
Kingdom Hearts (20 novembre – Square)
Lamborghini (2003 – Rage)
Malice (Argonaut)
Maximo 2 (Capcom)
Maximo: Ghosts to Glory (Capcom)
MGS2 Substance (Konami)
Micromachines (7 novembre – Infogrames)
Minority Report (10 novembre – Activision)
Mission: Impossible (Infogrames)
Mortal Kombat 5 (novembre – Midway)
Moto GP 3 (Namco)
Nascar Heat (Infogrames)
Nascar Thunder 2002 (EA)
NBA 2K2 (Sega)
NBA Live 2003 (29 novembre – EA)
NFL 2K2 (Sega)
NHL Hitz 2003 (novembre – Midway)
Onimusha 2 (Capcom)
Pride FC (THQ)
Primal (gennaio - SCEE)
Ratchet & Clank (6 novembre – Insomniac)
Rayman 3 (14 novembre – Ubi Soft)
Red Dead Revolver (Capcom)
Robotech Battlecry (17 novembre – TDK)
Rocky (novembre – Rage)
Rygar (Tecmo)
Shinobi (Sega)
Silent Hill 3 (Konami)
Sled Storm (EA Canada)
Sly Raccoon (gennaio – SCEA)
Smash Cars (2003 – Metro 3D)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soul Calibur 2 (Namco)
Splinter Cell (2003 - Ubi Soft)
Starfighter 2 (Lucasarts)
Sub Rebellion (ottobre – Irem)
Superman (14 novembre – Infogrames)
Syberia (Microids)
Tenchu 3 (Activision)
Tennis 2K2 (Sega)
Terminator (Infogrames)
The Getaway (6 dicembre – SCEE)
The Lord of the Rings (8 novembre – EA)
The Lost (28 novembre – Irrational Games)
The Mark of Kri (gennaio - SCEA)
The Sims (5 novembre – EA)
Time Splitters 2 (Eidos)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (29 novembre – Activision)
Treasure Planet (20 novembre – SCEE)
Tribes Aerial Assault (Sierra)
True Crime (novembre – Activision)
Twin Caliber (Rage Software)
Vexx (1 novembre – Acclaim)
War of the Monsters (SCEA)
WRCII Extreme (13 novembre)
Wreckless (Activision)
Xenosaga (Namco)
X-Men: The Next Dimension (17 novembre – Activision)
X-Men: Wolverine's Revenge (Activision)
XIII (2003 – Ubi Soft)
ZOE The 2nd Runner (Konami)

CAPCOM
capcom-europe.com

ESPLORA
LA PIÙ
POTENTE
DELLE
EMOZIONI.



LA VENDETTA.

ONIMUSHA 2
Samurai's Destiny

PlayStation 2

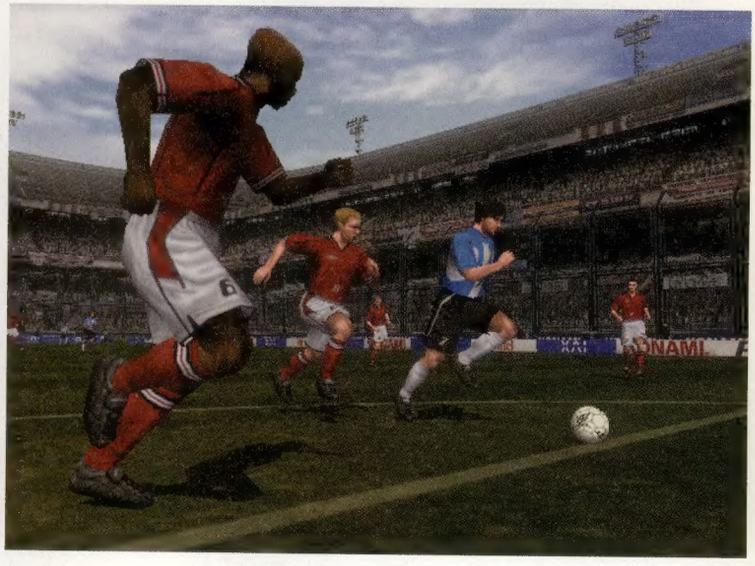
THE ANXIETY PLACE THE TERROR PLACE THE HONOUR PLACE THE REVENGE PLACE THE THIRD PLACE

"PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Character Yagyu Jubei by © Yusoku Matsuda Office Saku. © CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. Characters: ©KOWD/©CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KONAMI TYO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

Pro Evolution Soccer 2

We are a football tribe. Ora anche in Europa.



Come da tradizione per la licenza FIFPro, i nomi di molti giocatori extracomunitari, in particolar modo sudamericani, sono "storpiati": i calciatori rimangono comunque riconoscibili a un miglio di distanza.

*Come si evince dalla confezione della versione italiana del gioco, Umbro ha confermato la propria partnership con Konami nella serie di **Pro Evolution Soccer**. In virtù di questi accordi, il mitico Fevernova di **Winning Eleven 6** è ora rimpiazzato dalla nuova "Digital Ball" di Umbro e diverse divise della casa britannica hanno subito un profondo restyling.*

Finora l'immaginario collettivo vedeva il franchise di **FIFA** come commercialmente più redditizio della serie di **ISS/PES**: in altre parole, l'assunto era "la simulazione di Konami è migliore, ma **FIFA** vende di più". Finora. Durante una press conference tenuta da SCEE in occasione dell'ultimo ECTS, la compagnia di Chris Deering ha fornito ai giornalisti una classifica aggiornata con i titoli più venduti per PlayStation2 e, sorpresa sorpresa, **Pro Evolution Soccer** precede, seppur di poco, l'ultima edizione di **FIFA**. Il divario fra i titoli calcistici di Konami ed EA è però destinato a crescere nei prossimi mesi perché ci sono pochi dubbi sul potenziale commerciale di **PES2**: come ha già potuto appurare chi ha avuto la fortuna di provare **Winning Eleven 6**, questa è LA simulazione di calcio. Inutile discutere. Per questo motivo non sprecheremo troppe parole nel descrivervi il capolavoro di Konami TYO sin nei mini particolari: ripescate la recensione di **Winning Eleven 6** su **SC**93 e dategli una bella scorsa. **PES2** è pressoché identico, eccezion fatta per una serie di cambiamenti, immancabili nella conversione per il formato PAL. Come da tradizione, Konami ha preferito ottimizzare il codice per lo standard video europeo anziché includere un'opzione 50/60Hz: l'azione di gioco risulta leggermente più lenta e i calciatori sembrano quasi "allungati", almeno nella versione preliminare provata da **Super Console**, ma le bande nere sono quasi del tutto assenti. Sensibilmente migliorato il commento rispetto al primo **PES**: ingaggiati da Stream e RAI, i giornalisti sportivi Luca De Capitani e Massimo Tecca forniscono una colonna sonora abbastanza precisa e tempestiva, con qualche battuta qua e là ("possiamo proprio dire che ha usato la testa in quest'occasione" dopo un'incornata) ma senza che il tutto scada nel demenziale. E il passaggio da CD a DVD-ROM significa che nella versione italiana di **PES2** saranno disponibili anche i commenti in tedesco, inglese, francese e spagnolo: se i primi tre sono piuttosto inutili, la telecronaca in spagnolo riuscirà invece a regalarvi qualche sorriso nei momenti più tristi… Per quanto riguarda la giocabilità, **Super Console** si riserva di fare un esame più approfondito una volta che sarà disponibile la versione finale del gioco, ma già dalle prime partite è possibile notare una minore fiscalità degli arbitri rispetto a **Winning Eleven 6** e una maggiore reattività dei portieri sui tiri dalla distanza. Aggiornati ovviamente i modelli dei calciatori (Ronaldo, ad esempio, sfoggia l'orrenda capigliatura esibita ai Mondiali) e le divise, con il passaggio dello sponsor tecnico da Adidas a Umbro, mentre dando un'occhiata ai roster, ancora provvisori, sembra che Konami abbia sfruttato per l'ennesima volta la licenza FIFPro: l'attacco del Brasile è quindi formato dall'esilarante trio Naldorinho-Ravoldi-Radolno.

In attesa di poter mettere le mani sul review code definitivo di **PES2** e sulle note di *We will rock you*, soundtrack dell'introduzione anche in questa versione PAL, **Super Console** ha potuto scambiare qualche domanda velocissima con l'imprendibile Shingo Takatsuka di Konami TYO. Ecco quant'è emerso:

Super Console: Ogni edizione di *Winning Eleven* propone parecchie migliorie rispetto agli episodi precedenti. Come decidete quali comparti del gioco migliorare di volta in volta? Vi affidate più al feedback degli utenti o al parere dei vostri beta tester?

Shingo Takatsuka: Le idee per i miglioramenti arrivano da varie fonti. Il feedback degli utenti è ovviamente importantissimo, ma molte idee arrivano dal nostro team. La cosa importante è sperimentare a fondo le innovazioni: molte idee sembrano buone sulla carta, ma si rivelano deludenti all'atto pratico.

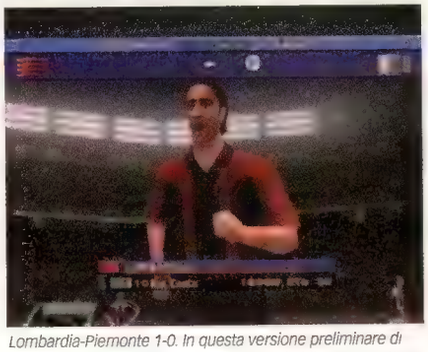
SC: Secondo voi, come mai una simulazione così difficile e realistica è così apprezzata dal grande pubblico?

ST: L'avete detto voi: perché è realistica. Stiamo parlando di una simulazione e il riprodurre la realtà nel miglior modo possibile è fondamentale. Se io fossi un fan della pallacanestro e cercassi una simulazione, non vorrei mai un gioco con cestisti che saltano tre metri da terra. In ogni caso non penso che **Winning Eleven** sia difficile. Se considerate l'intero panorama ludico ci sono in circolazione titoli decisamente più complessi.

SC: Per quanto riguarda la giocabilità, ci sono differenze sostanziali fra *Winning Eleven 6* e *Pro Evolution Soccer* 2? Credete che utenti giapponesi ed europei della serie abbiano esigenze diverse?

ST: Ci sono piccole differenze, ma niente di enorme. Abbiamo cercato di migliorare alcuni aspetti, aggiungere animazioni, togliere qualche sbavatura alla grafica… Tutti miglioramenti che ci aiuteranno anche per il prossimo episodio di **Winning Eleven**.

Nell'Umbro Pro Training Centre il giocatore ha la possibilità di migliorare i propri fondamentali, allenandosi nelle punizioni, nei passaggi, nel controllo e nei dribbling.



*Lombardia-Piemonte 1-0. In questa versione preliminare di **PES2**, gli sviluppatori di Konami TYO, probabilmente in attesa di acquisire le licenze dei vari campionati, si sono sbizzarriti nel ribattezzare le varie squadre di Serie A. Il derby della capitale è così diventato un esilarante Marche-Abruzzi…*

SC: Fino a poco tempo fa la serie di *Winning Eleven* era piuttosto carente negli elementi "di contorno": filmati in FMV, nomi ufficiali, soundtrack su licenza e così via. Ora sembra che abbiate deciso di incorporare questi elementi e di puntare con più convinzione verso il mass market. Intendete proseguire in questa direzione? Come?
ST: Per piacere agli appassionati una simulazione dev'essere completa in ogni aspetto.
Non credo sia solo una questione di mass market, ma di completezza del prodotto. Faccio un esempio: con **PES** abbiamo finalmente inserito i nomi veri dei giocatori, grazie alla licenza FIFPro. Quest'aggiunta è da considerare "di contorno" o un passo avanti verso un realismo sempre maggiore? Io non la considero un'aggiunta secondaria, così come ritengo importante l'inclusione delle canzoni dei Queen in **WE6**/**PES2**: è la colonna sonora perfetta per le sequenze in CG.

SC: Credete che il mercato sia pronto ad accogliere una versione di *Winning Eleven* che offra la possibilità di sfidarsi online?
ST: Lo spero proprio [ride]!

SC: Cosa inserirebbe in un ipotetico *Winning Eleven Online*, oltre alla classica modalità multiplayer? Pensa che sarebbe possibile giocare online gratis?
ST: Le possibilità sono infinite e vanno ponderate, ma credo che in molti sarebbero soddisfatti anche solo con la possibilità di sfidare un amico online. Per quanto riguarda i costi, non spetta a me prendere una decisione simile purtroppo…

SC: Avete mai pensato di mantenere la telecronaca originale di Jon Kabira anche nella versione PAL del gioco? Un sacco di appassionati di *Winning Eleven* sono veri e propri fan di Kabira-san…
ST: A dire il vero, non ci abbiamo mai pensato [ride]. Il commento di Kabira-san è senz'altro parte integrante di **Winning Eleven**, ma lo scopo della telecronaca dev'essere quello di fare da supporto all'azione, e senza capire quello che il cronista dice, il tutto ha poco senso. Per questo motivo in **PES2** sono stati contattati vari giornalisti professionisti per fornire la parte audio.

SC: Da quando siete passati a sviluppare su PS2, avete sempre utilizzato il Renderware, ma, a giudicare dai risultati ottenuti con *Winning Eleven 6* e *Pro Evolution Soccer 2*, sembra che abbiate ormai sfruttato appieno il potenziale di un middleware come quello messo a punto da Criterion. Credete ci sia ancora spazio per miglioramenti in questo senso?
ST: Uno dei vantaggi del Renderware è che viene costantemente aggiornato. Quindi, anche se avessimo sfruttato tutto il potenziale del Renderware adesso, potremmo ancora migliorare con la prossima release.

SC: Utilizzerete il Renderware anche per i prossimi episodi di *Winning Eleven*?
ST: E' ancora presto per dirlo. Al momento ci stiamo concentrando su **PES2**, poi decideremo il da farsi. Comunque non è escluso: utilizzando il Renderware possiamo concentrarci al meglio su altri aspetti della simulazione, come l'intelligenza artificiale o le animazioni.

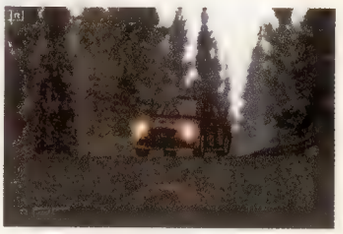
SC: Esiste un'altra simulazione sul mercato che riteniate valida come *Winning Eleven*/*Pro Evolution Soccer*?
ST: Credo non spetti a noi esprimere un giudizio in questo senso. Per quanto ci riguarda, facciamo del nostro meglio e credo che i risultati raggiunti siano eccellenti. Proviamo comunque tutti i titoli concorrenti per rimanere aggiornati e, detto sinceramente, penso che siano pochi i titoli che offrano un grado di realismo simile a quello di **PES2**.

SC: In quale direzione si evolverà *Winning Eleven*/*Pro Evolution Soccer*? La simulazione diventerà sempre più complessa o cercherete di semplificare i controlli per catturare l'attenzione dei numerosi casual gamer?
ST: Come ho detto, il realismo è la chiave. Ma questo non significa per forza di cose dover rendere il tutto sempre più complesso per l'utente, credetemi.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **EVOLUTION STUDIOS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

WRC II Extreme

Costo approssimativo di una Subaru Impreza WRC o una Mitsubishi Lancer WRC: 600.000 euro.
Costo indicativo di una copia di **WRC II Extreme**: 60 euro. A voi la scelta.



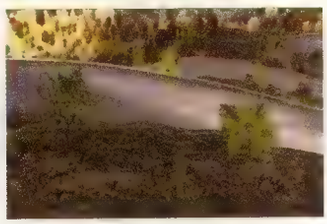
*Le auto di **WRC II Extreme** sono state create utilizzando i progetti originali in CAD delle varie case automobilistiche. Per quanto riguarda i danni, Martin e soci si sono invece armati di... martello e, dopo aver distrutto diverse macchine, hanno fotografato i risultati ottenuti, per riprodurli il più realisticamente possibile a video.*

*"Vi piacerebbe guidare una di queste auto in futuro?" è stata la domanda retorica di Martin Kenwright alla stampa intervenuta alla presentazione di **WRC II Extreme**. Sarà anche una Skoda, ma il progetto realizzato ad hoc da un famoso designer per Evolution Studios fa venire l'acquolina in bocca...*

Nonostante le critiche di un discreto numero di utenti PS2, che speravano di avere fra le mani una simulazione maggiormente improntata al realismo, il primo **WRC** ha riscosso un successo di pubblico fenomenale: il racing game di Evolution Studios ha infatti totalizzato oltre un milione di copie vendute nel mondo, un numero non indifferente se si considera che il bacino d'utenza dei giochi di rally è concentrato quasi esclusivamente in Europa. Interrogato sui segreti di questo successo, Martin Kenwright ha più volte indicato l'ottimo supporto ricevuto da SCEE sin da quando il progetto era in fase embrionale. Una fiducia testimoniata più volte dalle parole di riguardo avute da Phil Harrison per il team di Kenwright e ricambiata, come detto, dalle ottime vendite del gioco: lo scorso Natale nessun titolo Sony ha venduto più copie di **WRC** nel Vecchio Continente.

A un anno di distanza la posta in gioco è ancora più alta: **WRC II Extreme** non deve solo vendere bene, ma mostrare sensibili miglioramenti rispetto al primo episodio (così da soddisfare gli utenti delusi dal prequel), confrontarsi con un potenziale titolo da novanta come **Colin McRae Rally 3.0** e, se possibile, donare nuova linfa vitale a un genere che ultimamente si è evoluto davvero pochissimo. Un compito non facile, ma Kenwright è convinto di potercela fare. Come? *"Col realismo"* spiega lo sviluppatore britannico alla presentazione del gioco tenutasi in terra teutonica, in occasione del Rally di Germania. *"Vogliamo che gli appassionati di motori vedano un rally dal vivo o alla televisione, e poi provino le stesse emozioni col nostro gioco"*. Ma la strada verso il realismo è assai tortuosa, anche perché in Evolution Studios non sembrano molto disposti ad accettare compromessi: in fondo stiamo parlando degli autori di simulazioni storiche come **F29 Retaliator**, **Epic**, **TFX**, **EF2000**, **F-22 ADF**, **Wargasm** e **Total Air War**. *"Per raggiungere il nostro scopo,"* prosegue Kenwright dopo un sospiro di rassegnazione *"siamo dovuti tornare indietro e ripartire da zero. Praticamente tutto il codice di **WRC II** è nuovo e questo ci ha permesso di ottenere dei risultati sorprendenti, come quello di avere a video 150.000 poligoni per frame, con un aggiornamento costante di 60 quadri al secondo"*. I miglioramenti grafici di **WRC** II sono evidenti e, a giudicare dalla versione preliminare di **Colin Mc Rae 3.0** provata all'ECTS di fine agosto, non c'è dubbio che il match fra SCEE e Codemasters sia attualmente appannaggio dei primi, almeno sotto il profilo tecnico. La tecnologia messa a punto da Evolution Studios, battezzata Shiny Shovel, regala al giocatore preziosismi grafici di ogni tipo, con effetti particellari e di environment mapping particolarmente convincenti. Le vetture, composte da oltre 20.000 poligoni l'una (contro gli 8.000 del primo **WRC**), si impolverano in maniera invereconda, sollevando non solo terra e detriti al proprio passaggio, ma anche acqua e fango: i programmatori inglesi hanno infatti lavorato parecchio sull'inclusione di specchi d'acqua nei vari stage, disseminandoli di fiumi, torrenti, paludi e gigantesche pozze di fango (tipiche, ad esempio, del Rally del Kenya). Ma se lo sporco porta con sé problemi puramente cosmetici, ben più preoccupanti sono i danneggiamenti in cui possono incappare queste fantastiche quattroruote: Evolution Studios ha lavorato parecchio su questo aspetto della simulazione, decisamente deludente nel primo **WRC**, migliorando la fisica dei vari incidenti (ora le auto si capottano e "rimbalzano" contro gli ostacoli realisticamente) e implementando un sistema di danni credibile: la carrozzeria si deforma, i vetri si spaccano, le ruote esplodono, i paraurti si staccano... e il comportamento del mezzo si modifica a seconda dell'entità dell'incidente.

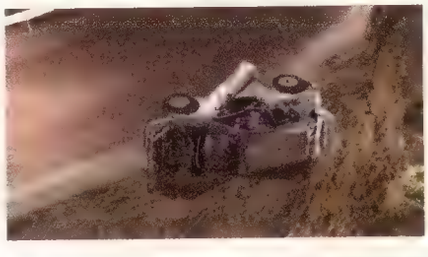
Dove però **WRC II Extreme** lascia davvero a bocca aperta è nell'estensione del campo visivo. Il prequel aveva fatto vedere buone cose in questo senso, ma il secondo episodio va oltre ogni



Gli ottimi replay propongono inquadrature di ogni tipo (suggestiva quella dall'elicottero) e consentono anche di apprezzare il lavoro svolto all'interno dei veicoli: i piloti, i cui volti sono stati riprodotti alla perfezione mediante la "solita" tecnologia Digimask, modificano la propria espressione a seconda della situazione, grazie a un sapiente uso della cinematica inversa.

più rosea aspettativa: in rally veloci come quello africano è possibile vedere il percorso che si estende di fronte a noi per chilometri, mentre su saliscendi tortuosi come quelli del rally di San Remo si rimane di stucco ammirando, dopo ogni tornante, il nastro d'asfalto che si snoda attraverso le montagne liguri. Spettacolare. *"L'estensione del campo visivo è raddoppiata rispetto al primo **WRC**,"* dichiara Kenwright *"ma non è l'unico miglioramento che abbiamo apportato alle ambientazioni. Gli oggetti a bordo pista sono quadruplicati di numero. Inoltre la qualità e la quantità delle texture sono superiori al prequel: l'asfalto, ad esempio, è pieno di segni, fratture, punti in cui si è deteriorato lasciando posto alla terra… Credo onestamente che non si siano mai viste strade così realistiche in un gioco di guida"*. Per lo stesso motivo sono state utilizzate rilevazioni del terreno via satellite, così da proporre scenari virtuali fedeli alla realtà: per la prima volta nella serie, inoltre, sono stati inclusi punti di riferimento "familiari" per i fan dei rally, come chiese, villaggi, ponti e monumenti vari. L'unico fattore in cui gli sviluppatori d'oltremanica hanno preferito lavorare di fantasia è la conformazione del tracciato: *"In un vero rally,"* spiega il capo di Evolution *"si può avere un rettilineo lunghissimo, seguito da un tornante e da un altro rettilineo chilometrico. Funziona nella realtà, ma in un videogioco non sarebbe affatto divertente. Ecco perché i percorsi sono stati messi a punto dai nostri track designer"*. La versatilità del tool proprietario Far Out ha permesso di creare dei mondi credibili e in un secondo tempo di "scavarci" letteralmente dentro la pista. Ma nonostante i miglioramenti cosmetici, era l'eccessiva facilità l'elemento di WRC che ha fatto storcere il naso a parecchi utenti. Martin ne è consapevole e per questo seguito s'è avvalso della consulenza di un esercito di ingegneri provenienti da team della **WRC**: il risultato è un nuovo modello fisico che lascia meno spazio agli errori (e **Super Console** l'ha provato sulla propria pelle, finendo in burroni e incappando in testacoda numerose volte), proponendo derapate e curve con freno a mano decisamente più realistiche. E la collaborazione con gli esperti del settore non s'è fermata qui: oltre alle vetture che lottano attualmente per il mondiale, il giocatore avrà la possibilità di sbloccare cinque auto segrete, auto realizzate dai designer della case automobilistiche cercando di interpretare la direzione futura delle vetture da rally. Kenwright è piuttosto omertoso in merito a questo dettaglio e promette grossi annunci a riguardo nei prossimi mesi, ma il ghigno sul suo volto e le prime immagini di una Skoda futuristica assicurano che torneremo su quest'argomento nei prossimi mesi. Più attuale è invece l'inclusione della service area, dove il giocatore potrà mettere a punto il proprio mezzo e modificarne i settaggi, per un totale di 600.000 combinazioni di setup differenti.

Dando un'occhiata alle varie modalità di gioco non si dovrebbe correre il rischio di annoiarsi, anche se le modalità multiplayer non sembrano affatto numerose. *"Il nostro è il gioco ufficiale del **WRC**"* spiega Kenwright *"e abbiamo delle regole da rispettare, il che significa che sul tracciato non ci deve essere mai più di un'auto alla volta. Le uniche eccezioni sono rappresentate dalle sfide sugli stage speciali: circuiti chiusi in cui due utenti possono correre contemporaneamente"*. L'inclusione dei percorsi "chiusi" è solo una delle innumerevoli novità che contraddistinguono **WRC II Extreme** e per la cui elencazione sarebbero necessarie ben più di due misere pagine. In chiusura ci limiteremo quindi a segnalare l'implementazione di un nuovo sistema per la gestione degli effetti atmosferici (con, si spera, una neve ben più credibile di quella vista in **WRC**), l'inclusione di pezzi musicali curati dai Chemical Brothers e la realizzazione dell'interfaccia grafica da parte di Chrisalys TV, lo studio televisivo che segue proprio il World Rally Championship. Se non è attenzione ai dettagli questa…



I programmatori di Evolution hanno spremuto l'hardware PS2 per ottenere un engine performante e in grado di supportare effetti come luci direzionali, nebbia volumetrica e full scene antialiasing. Ma i coder britannici sono stati attenti anche ai dettagli e hanno messo a punto una nuova tecnologia per velocizzare i caricamenti e far sì che gli stessi non durino mai più di sei secondi.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **CRITERION GAMES** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **OTTOBRE**

Burnout 2: Point of Impact

Dopo l'inatteso exploit del primo **Burnout**, Criterion Games si appresta a stabilire un nuovo standard nell'ambito dei giochi di guida arcade.

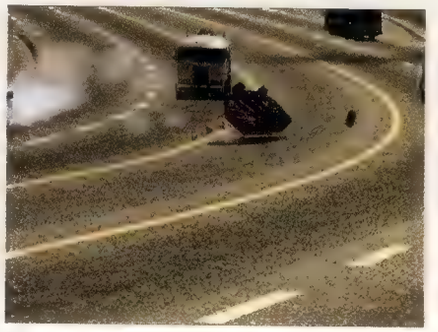
Quanta potenza cova ancora all'interno dell'oscuro chassis del 128bit Sony? Difficile dirlo, ma di certo ne covava parecchia all'epoca dell'uscita di **Burnout**. Correva l'anno 2001 ed il racing game arcade di Criterion stabiliva un nuovo record prestazionale sparando un torrente di poligoni su schermo ad un ritmo di 60fps, ma soprattutto ad una velocità di scorrimento tale da far lacrimare gli occhi. Ciononostante molti sollevarono comprensibili critiche alla qualità dell'immagine, individuando nelle texture mediocri e nell'abbondante presenza di scalettature e flickerii i segnali di un inevitabile compromesso che il team di sviluppo sarebbe stato costretto ad accettare per ottenere i suddetti risultati sull'handicappato sistema Sony. Macché, era solo una questione di esperienza. A giudicare dalla versione beta giunta in redazione, **Burnout 2: Point of Impact** non solo rimedia ai difetti del prequel raddoppiando la risoluzione verticale e la definizione/varietà delle texture, ma ne migliora esponenzialmente l'intero comparto visivo senza intaccare minimamente tanto il frame rate quanto l'adrenalinico ritmo di gioco. Nei circuiti soleggiati, inediti effetti di riverbero e abbaglio solare interessano rispettivamente l'asfalto e le carrozzerie donando alla scena un look adeguatamente rovente. L'environment mapping conferisce nuova lucidità alle lamiere delle vetture sebbene l'algoritmo soggiacente non sembri condividere la medesima complessità di quanto visto in **GT3**. Un occhio attento noterà infatti che gli elementi scenografici riflessi sul posteriore della propria vettura equivalgono alla porzione della scenografia che la precede piuttosto che a quella che si lascia alle spalle. Uno stratagemma per alleggerire il carico computazionale o una disfunzione ancora di sistemare? In ogni caso, non è niente di così drammatico da risultare sgradevole. I tracciati (solo tre nella demo, ma la versione finale ne prevede ben 32 ambientati in 6 locazioni differenti) si distendono lungo scenografie rigogliose e variegate che spesso si aprono in panorami dall'estensione ragguardevole apparentemente immune dalle insidie di draw-in e pop-up. La loro morfologia non conosce linearità e si esprime attraverso un'onnicomprensiva commistione di "motivi stradali" come saliscendi, curve a gomito, dossi, e quant'altro garantisca la costante negoziazione delle insidie dell'asfalto. Come se quelle del traffico non bastassero…

Più di un gioco di guida, infatti, **Burnout 2** è un gioco di guida spericolata nel traffico stradale. Sfrecciando a più di 200km orari fra veicoli che vanno dalla semplice utilitaria al mastodontico TIR con pesante carico annesso, il giocatore è obbligato ad adottare uno stile di guida selvaggio al fine di riempire una barra di spinta extra il cui impiego è indispensabile per anelare alla vittoria. Guidare contromano, saltare da un dosso, sfiorare un'auto "civile" e compiere una curva in derapata sono le quattro azioni richieste per alimentare il boost, e la riuscita di ognuna di esse è segnalata non solo dal progressivo incremento della barra, ma anche da utili indicazioni supplementari, come il sonoro "wooosh" che sottolinea i near miss, oppure il rapido ticchettio che segnala i metri macinati in derapata o contromano. Una volta riempita la barra del boost (che provvederà a prendere fuoco per notificare più vivacemente la disponibilità della super-spinta), la pressione del tasto R1 dà inizio alle danze: un sordo boato seguito dal fischio del turbo e la vettura schizza via in un ambiente sonoro ovattato mentre la prospettiva della scena si stira e si allunga verso il centro dello schermo come ad indicare l'inizio di un viaggio iperspaziale. Il traffico scivola via strombazzando a pochi centimetri dalle orecchie mentre i controlli rapidi e precisi del proprio mezzo consentono di eseguire repentine manovre evasive senza rischiare di prodursi nei testa coda o nei ribaltamenti che un algoritmo comportamentale più realistico avrebbe innescato al minimo accenno di sterzata. Più in generale il modello di guida è studiato in modo tale che il giocatore possa dedicarsi all'accumulo di boost, alleggerendolo dall'onere di seguire intransigenti traiettorie nelle negoziazioni delle curve.

In virtù dell'elevata risoluzione grafica, ogni incidente subito in **Burnout 2** è riconducibile ad un errore del giocatore piuttosto che al caso. Laddove nel prequel non era raro impattare contro vetture sbucate all'improvviso dal confuso guazzabuglio di pixel prodotto dalla bassa risoluzione, nel nuovo lavoro di Criterion è possibile individuarle con sufficiente anticipo. Non solo. Nuovi algoritmi di IA sollevano in loro istinti di auto-conservazione che si manifestano in repentini cambi di rotta nel disperato tentativo di evitare lo scontro frontale. Stessa disperazione si respira dopo gli incidenti, con le vetture limitrofe impegnate in brusche frenate per non finire nella mischia. Consapevoli dell'inopportuna attesa a cui erano sottoposte le vittime degli scontri nel primo **Burnout**, condannate a rivedere la scena della loro capitolazione da angolature differenti prima di poter procedere con la gara, gli sviluppatori si sono stavolta limitati a presentare gli incidenti in puro "stile Out Run": la macchina urta, esegue i capitomboli del caso alla velocità standard (niente slow motion), e pochi istanti dopo è di nuovo in pista pronta a ripartire. Secchi e brutali, gli scontri di **Burnout 2** sono probabilmente i più spettacolari mai visti in un videogioco. Difficile renderne l'idea a parole, ma merita comunque menzione l'impiego di numerosi effetti particellari che arricchiscono le sequenze con fumate ed esplosioni di scintille e detriti.

Per concludere un'anteprima che rischia di trasformarsi nella prematura recensione di un titolo che a giudicare dalla demo visionata non deluderà le aspettative, si ricorda che **Burnout 2** includerà modalità di gioco inedite come il "Pursuit Mode" (in cui ai comandi di una volante della polizia stradale si è chiamati a fermare il criminale di turno a suon di sportellate), il "Crash Mode" (una modalità di gioco che premia gli incidenti più spettacolari) e la "Offensive Driving 101", una sorta di scuola guida che illustra le varie tecniche di acquisizione del boost.

Fedeli lettori di **Super Console**, preparatevi a vivere la più galvanizzante esperienza corsistica dell'anno.



*Gli spettacolari incidenti di **Burnout 2** stabiliscono senz'altro un nuovo standard nell'ambito dei giochi di guida arcade. La sequenza qui riportata può solo offrire una pallida idea della loro brutale bellezza.*

L'UNICA REGOLA È...

"Frenetico e divertente come mille cartoni animati messi assieme"

"Tutta la magia dei cartoon a portata di pad!"

XBM

"La realtà dei cartoni animati è molto vicina"

Ufficiale Xbox

...CHE NON CI SONO REGOLE

Follia multigiocatore! Gli spericolati Bugs™, Daffy™, Taz™ e Silvestro™ combattono per diventare la stella più brillante del firmamento di Hollywood: combattimenti all'ultimo respiro e un pizzico di cinema.

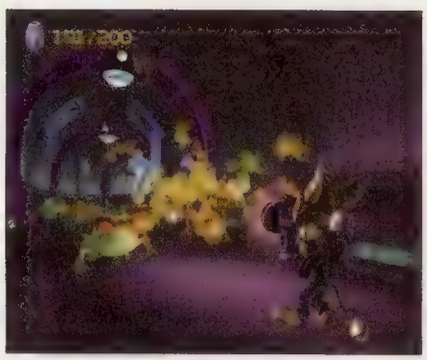
Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or others countries and are used under license from Microsoft.
© 2002 Infogrames. All rights reserved.
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
(s02)

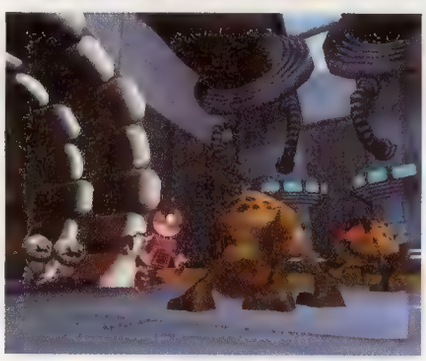
XBOX LOONEY TUNES INFOGRAMES

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **INSOMNIAC** GENERE **AZIONE/PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

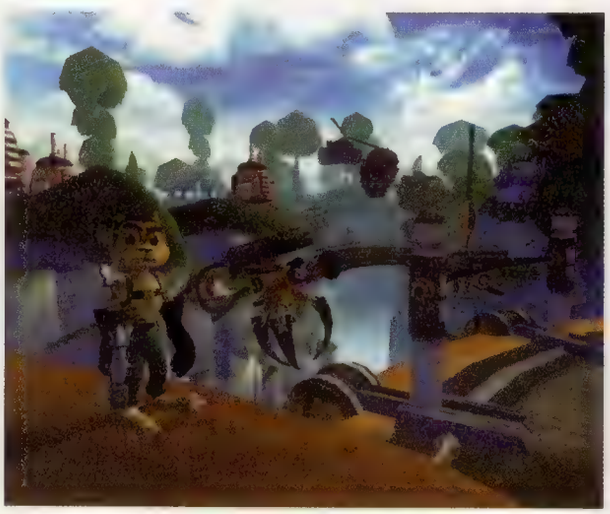
Ratchet & Clank

Non ci sono dubbi, **Ratchet & Clank** sarà IL gioco PlayStation2 della prossima stagione pre-natalizia. Insomniac sembra aver superato se stessa con un'avventura capace di miscelare con incredibile eleganza quanto di meglio sia stato concepito fino ad oggi nell'ambito degli action/platform game. E non solo...





*Dimenticate **Jak & Daxter**. Con i suoi immensi e rigogliosi scenari poligonali, popolati da decine di creature e costantemente attraversati da innumerevoli e variegati mezzi volanti (i caccia lasciano anche le scie di condensa), **Ratchet & Clank** rappresenta in assoluto la più alta e brillante manifestazione delle potenzialità di PlayStation2.*



Cosicché **Ratchet & Clank** sarebbe un gioco che necessita di una lunga ed approfondita sessione di gioco per apprezzarne la presunta verve innovatrice. Pochi minuti spesi saltellando a destra e a manca non sarebbero sufficienti ad individuarne le differenze che lo distinguerebbero così radicalmente da **Jak & Daxter** e soci. Una rapida partitella permetterebbe di sfiorarne appena lo spessore tattico che sottenderebbe ai combattimenti e all'uso di armi e gadget. In sostanza, secondo Insomniac, **Ratchet & Clank** offrirebbe molto di più di quanto immediatamente percepibile ad una prima, fugace occhiata. Ebbene, è tutto vero. L'ultima versione dimostrativa sfornata dal team californiano ha dato modo di visitare una dozzina di mondi e di registrare un'evidente abbondanza di spunti ludici ingegnosi ed avvincenti. Vero, armi e gadget rivestono un ruolo fondamentale nell'economia di gioco, così come è altrettanto vero che il loro impiego presuppone una inusuale (nell'ambito del genere) elucubrazione tattica alla luce dell'estrema diversificazione dei nemici che abitano i pianeti del suo universo. Su Batalia, ad esempio, si prende parte ad una vera e propria guerra di resistenza che vede impegnati contro piccoli robot volanti, fanteria armata fino ai denti e carri armati. Blaster in pugno si può teoricamente procedere crivellando di colpi tutto ciò che si muove, ma la natura finita dei proiettili comporterà prima o poi un drammatico calo della propria potenza offensiva obbligando a rintracciare uno dei pochi punti vendita dislocati lungo l'area di gioco per rifornirsi di munizioni. Teoricamente, disponendo di sufficiente pecunia, è possibile prodursi in un ozioso andirivieni fra il fronte ed il punto di rifornimento, ma nella pratica il gioco è strutturato in modo tale che il duo versi sempre in una condizione di scarsa disponibilità economica, da cui l'obbligo di elaborare strategie d'attacco alternative. Il Suck Cannon è quello che ci serve. La sua turbina è in grado di risucchiare nemici di piccoli dimensioni per poi sputarli come proiettili all'indirizzo degli avversari più massicci. Nel nostro caso si rivelerà pertanto utile eliminare i piccoli robot volanti di cui sopra aspirandoli nel Suck Cannon (che può accomodare massimo cinque inquilini per volta), quindi lanciarli verso le unità di fanteria dribblando contemporaneamente le loro devastanti mitragliate con agili capriole laterali. I proiettili del Blaster così risparmiati verranno in aiuto al cospetto degli inavvicinabili carri armati, perennemente protetti da un volume di fuoco impenetrabile. Ma proprio quando stiamo per raggiungere le retrovie dell'esercito nemico, ecco proporsi un inedito stimolatore della nostra arguzia. Un soldato salterino, simile ad un grillo antropomorfo, sbuca dalle radici di un cespuglio, riversa buona parte del suo caricatore al nostro indirizzo e corre ad infilarsi sotto un altro cespuglio, qualche metro più in là. Sulle prime proviamo a snidarlo con una martellata verticale. Niente. Allora tentiamo con le bombe a mano. Ancora niente. Il terreno, a quanto pare, lo protegge da ogni tipologia di attacco. Allora proviamo ad aspettare che esca pronti a freddarlo con i pochi colpi di Blaster rimasti, ma lui non è fesso e si riaffaccerà solo quando ci saremmo allontanati quel tanto che basta da permettergli di uscire, spararci e rintanarsi sotto un altro cespuglio prima ancora che noi si possa reagire. Solleticata dall'indomabile sentimento astioso prodotto da cotanta codardia, la materia grigia si fa per un attimo incandescente accendendo la lampadina sull'arma che con ogni probabilità potrà occuparsi del dispettoso avversario con adeguata efficacia: il Mine Glove, un guanto capace di generare e lanciare mine di forma sferica che restano sospese a pochi centimetri dal suolo finché un bersaglio non attraversi il loro raggio d'azione attirandole a sé e provocandone la detonazione. Ne sparpagliamo un paio nei pressi dell'ultimo cespuglio in cui si è rintanato il bastardo. Ci voltiamo. Ci allontaniamo. Ed un sorriso beffardo si disegna sul nostro volto mentre sentiamo le esplosioni alle nostre spalle. E questo è solo uno dei tanti esempi riportabili su queste pagine.

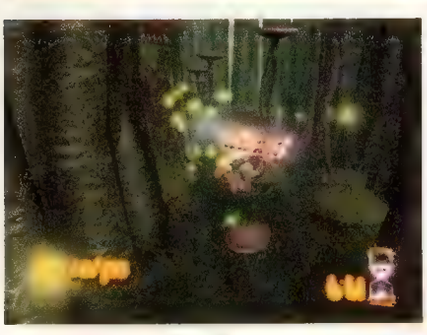
I gadget disponibili in **Ratchet & Clank** assolvono a diverse funzioni. Alcuni amplificano le abilità di manovra (l'helipack, ad esempio, permette di saltare più in alto e planare), altri permettono di attraversare specifiche aree di gioco innescando altresì nuovi momenti ludici (è il caso del Grindboot, stivali speciali grazie ai quali è possibile grindare su apposti binari sospesi nel vuoto, fra salti e picchiate vertiginose), altri ancora danno accesso a piccoli e divertenti puzzle, come il Trespasser, una sorta di chiave universale computerizzata che una volta inserita nell'apposita serratura dà modo di scassinarla risolvendo stimolanti puzzle di varia complessità. E non è finita. La demo ha dato modo di apprezzare le caratteristiche del piccolo robot Clank, ed in particolare la sua capacità di comunicare con altri esponenti della sua "razza" in apposite sezioni che lo vedono come unico protagonista. Il minuscolo automa può saltare, planare (a patto che sia già stato modificato con l'helipack, si intende), camminare in punta di piedi, appendersi e menare un paio di cazzotti in rapida successione, quanto basta per far fronte ad insidie di modesta entità, ma quando le cose cominciano a farsi complicate l'aiuto dei colleghi diventa irrinunciabile. La gestione di questi ultimi (nella demo quattro robottini dotati di un paio di potentissime mascelle meccaniche) avviene attraverso quattro comandi, vale a dire Wait, Follow, Attack ed Enter, da impartire con tempismo ed intelligenza.

Dopo aver trascorso diverso tempo con l'ultima versione dimostrativa di **Ratchet & Clank**, con le sue ingegnose trovate, le sue spassose animazioni e la sua incredibile qualità tecnica, **Super Console** non può che confermare le ottime impressioni maturate in occasione dell'E3 dello scorso maggio, e rimandare ad un'imminente recensione per un'ulteriore conferma dell'evidente eccezionalità del nuovo lavoro di Insomniac.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **BIZARRE CREATIONS** GENERE **AZIONE/PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **INVERNO**

Treasure Planet

Bizarre Creations si appresta ad accompagnare l'arrivo nelle sale cinematografiche dell'ultimo lungometraggio Disney con un tie-in sorprendentemente valido.



*Come ogni action/platform game che si rispetti, **Treasure Planet** non è avaro di incontri con boss finali di ragguardevoli dimensioni.*

L'anteprima di **Treasure Planet** pubblicata sul numero scorso di **Super Console** e redatta sulla scorta delle poche informazioni diffuse da SCEE, si chiudeva con la speranza che il team di sviluppo alle spalle del progetto, Bizarre Creation, significasse un livello qualitativo superiore rispetto a quello normalmente offerto dai videogiochi basati su licenza cinematografica. Ebbene, demo alla mano, **Super Console** può tranquillamente affermare la piena realizzazione di quella speranza.

Sebbene dal punto di vista concettuale non sconvolga il panorama degli action/platform game, **Treasure Planet** sembra comunque destinato a farne parte come uno degli esponenti migliori. Ai comandi del giovane Jim Hawkins, il giocatore è chiamato ad esplorare ben 20 livelli soddisfacendo obiettivi multipli prevalentemente legati alla raccolta di un certo numero di item. Buona parte dei suddetti livelli comporta la negoziazione di pedane in ambienti tridimensionali liberamente esplorabili, arricchita di tanto in tanto dall'incontro con le ostili creature indigene. L'attività esplorativa è supportata da un repertorio di mosse standard (salto, doppio-salto) mentre quella prettamente belligerante prevede l'esecuzione di tre tipologie di attacci: pugno frontale, calcio rotante e martellata dall'alto verso il basso. L'esecuzione di quest'ultima è resa possibile dall'esistenza di un bizzarro compagno d'avventura, tale Morph, un animaletto rosa perennemente orbitante attorno alle spalle del protagonista e capace di assumere forme e servire ad impieghi diversificati (fra cui, appunto, il martello). Portandosi su apposite pedane magiche è possibile trasformare Morph nello strumento indicato dalla pedana stessa. Alcune lo trasformano in un jet-pack, consentendo a Jim il raggiungimento di altezze normalmente inarrivabili, altre in un paio di braccia robotiche la cui potenza dirompente servirà alla demolizione di specifici elementi del fondale (ad esempio casse metalliche) altrimenti immuni agli attacchi di Jim. A trasformazione avvenuta, un conto alla rovescia indica il periodo durante il quale l'animaletto resterà nella forma appena acquisita, terminato il quale tornerà tutto come prima. Poco sorprendentemente, gli ostacoli sono disposti in modo tale che il giocatore debba agire con estrema speditezza, affrontando il percorso del caso prima che Morph ritorni alla sua forma originaria.

Dei 20 livelli lungo i quali si svolge l'avventura di **Treasure Planet**, circa un terzo non propone meccaniche piattaformiche bensì squisitamente corsisitiche. In sella al suo Solar Surfer (un avveniristico surf equipaggiato con due razzi propulsori), Jim verrà chiamato a percorrere tracciati più o meno complessi e tortuosi, punteggiati di trampolini, aree di accelerazione ed item vari. La struttura di questi livelli propone differenti percorsi intrecciati, ognuno custode di specifici obiettivi ed insidie. Nell'ambito di queste ultime si segnalano passaggi bassi e stretti da infilare ammainando preventivamente la vela del Solar Surfer. Non mancano addirittura opportunità di esibirsi in acrobazie aeree o di grindare lungo serpeggianti tubature sospese a mezz'aria.

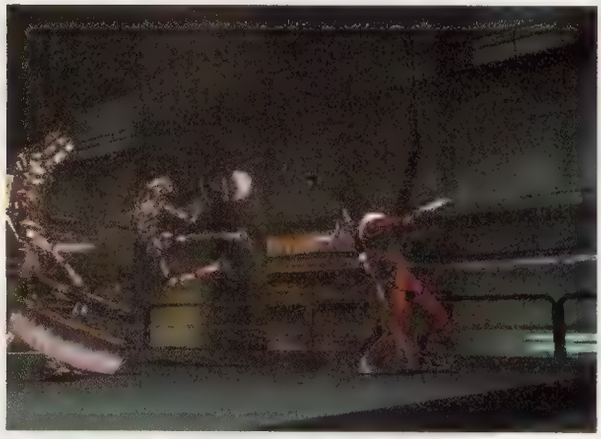
La qualità tecnica di **Treasure Planet** è probabilmente l'aspetto più sorprendente del prodotto. Sebbene dalla complessità inferiore a quanto proposto in titoli come **Jak & Daxter**, le scenografie sono composte da una ragguardevole collezione di poligoni ed il motore grafico gestisce il tutto con snellezza mandando a video 60 fotogrammi al secondo senza incespicare mai. Identica performance si registra nelle sezioni condotte a bordo del Solar Surfer, dove la velocità di marcia può toccare picchi da **WipEout** risultando in un'esperienza decisamente galvanizzante. Il menu delle opzioni abbraccia ogni tipologia di assetto audio/video. Il supporto tanto del Dolby Surround quanto del Dolby Digital esalta l'ottimo sonoro del prodotto, così come le modalità video anamorfica, 4:3 e letterbox ne adattano l'immagine ad ogni esigenza. Non manca, infine, una funzione di centratura dello schermo ed il selettore 50/60Hz.

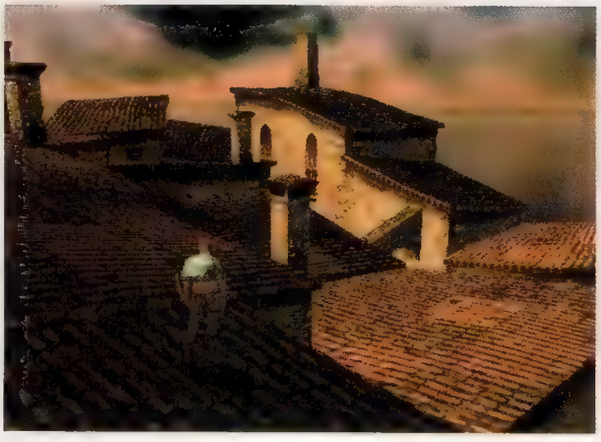
Malgrado sia dichiaratamente indirizzato ad un pubblico giovane, **Treasure Planet** non sembra un gioco facilissimo. Non siamo ai (bassi) livelli di **Ape Escape 2**, e nemmeno a quelli (alti) di **Super Mario Sunshine**, bensì ad una decente via di mezzo in grado di stimolare anche i giocatori più navigati. Insomma, Bizarre Creations sembra aver confezionato un tie-in cinematografico onesto e godibile, tutt'altro che originale, ma senz'altro capace di vivere di vita propria piuttosto che dell'eredità della pellicola a cui si ispira.

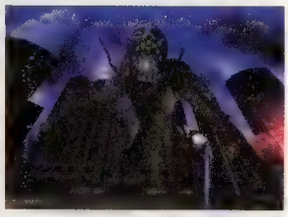
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **30 GENNAIO**

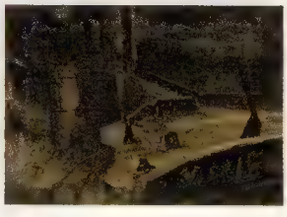
Devil May Cry 2

L'ECTS 2002 sarebbe probabilmente passato senza lasciare tracce se non fosse stato per la presenza di un nuovo filmato dedicato a **Devil May Cry 2**, presentato a pubblico e stampa dal suo autore, Tsuyoshi Tanaka. E mentre l'hype raggiunge livelli di guardia, **Super Console** scambia quattro chiacchiere col producer nipponico...









Evidentemente reduce da una visita in quel di Hong Kong, Dante è ora in grado di far fuoco in due direzioni contemporaneamente. Se non è "cool" questo...

Devil May Cry 2 è un titolo che trasuda azione, è immediato e "ignorante", è spaventoso e "cool" al tempo stesso. Ed è anche il titolo di punta della line-up Capcom su PlayStation2 per i prossimi mesi. Non c'è da quindi da stupirsi nel constatare come la casa di Osaka abbia deciso di "spingere" il gioco persino a una manifestazione in declino come l'European Computer Trade Show, scegliendo proprio la fiera di Londra per presentare un nuovo trailer dell'action game dantesco. E poco scalpore ha destato anche la presenza in Inghilterra di Tsuyoshi Tanaka, producer del gioco: stando alle dichiarazioni dei PR di Capcom Eurosoft, il primo **Devil May Cry** ha venduto più copie nel Vecchio Continente che in Giappone, nonostante una conversione per il formato PAL quantomeno opinabile. **Super Console** non s'è quindi lasciata sfuggire l'occasione per intervistare Tanaka-san e sciogliere qualche dubbio su uno dei titoli PS2 più interessanti dei prossimi mesi...

Super Console: Cominciamo con un chiarimento sul team di sviluppo perché la questione appare ancora piuttosto nebulosa. Il direttore di *Devil May Cry 2* è...
Tsuyoshi Tanaka: ...sono io.

SC: Quindi è vero che Shinji Mikami non si sta occupando in alcun modo di *DMC2*?
TT: Sì, è vero. Mikami-san è impegnato in altri progetti e non è coinvolto nella realizzazione di questo gioco.

SC: Ha diretto altri titoli per Capcom in passato?
TT: No, questo è il mio primo gioco.

SC: Quanti componenti del team di sviluppo di *DMC2* hanno lavorato anche al prequel?
TT: Credo che ci sia solo una persona del team che ha lavorato all'episodio originale. Su un totale di circa 40 persone che stanno sviluppando **DMC2**. E il team cresce costantemente: all'inizio del progetto eravamo in sei. Ma il fatto che non ci siano molti componenti del team originario non deve trarre in inganno: abbiamo parecchio know-how sui giochi d'azione. Il motivo è semplice: gran parte dei componenti di Studio 1 ha lavorato su coin-op Capcom, in particolar modo sui picchiaduro. Credo che l'esperienza acquisita in questo senso stia tornando quantomai utile.

SC: Quale ritiene sia il miglioramento più importante di *Devil May Cry 2* rispetto al suo predecessore?
TT: E' difficile individuare un unico elemento, ma dovendo scegliere direi probabilmente il fatto che il giocatore ha a disposizione un maggior numero di azioni e due protagonisti, anziché uno: quest'ultimo punto è molto importante perché l'utente non riuscirà a conoscere interamente la storia di **DMC2** se non finirà il gioco con entrambi i personaggi. Altri aspetti in cui abbiamo migliorato il lavoro effettuato nel prequel riguardano le ambientazioni, che sono ora molto più ampie e varie, e la risoluzione video, raddoppiata rispetto al primo **Devil May Cry**. Per finire, la longevità è aumentata, visto che la lunghezza complessiva del gioco è pressoché raddoppiata.

SC: Ritiene che il primo *Devil May Cry 2* avesse dei difetti? In caso affermativo, come pensa di risolverli?
TT: Non li chiamerei proprio "difetti", ma ci sono alcuni aspetti del gioco che vanno sistemati ed è quello che stiamo facendo, ovviamente. Uno di questi riguarda senza dubbio le inquadrature: nel primo **DMC** può accadere facilmente di perdere l'orientamento. La mia intenzione è quella di eliminare il maggior numero possibile di muri nascosti, in modo tale che il giocatore abbia sempre un'idea chiara di cosa lo circondi. Anche per questa ragione in quest'episodio ci sono ambientazioni più "aperte", con più spazio. In ogni caso, ci tengo a sottolineare che **Devil May Cry** ha venduto più di due milioni di copie in tutto il mondo, quindi si tratta sicuramente di un ottimo gioco. Ma noi cercheremo di migliorarlo ulteriormente.

SC: Vi sono arrivati molti suggerimenti per questo seguito, dopo l'uscita del primo *Devil May Cry*? In caso affermativo, può farci qualche esempio di idee che avete deciso di implementare perché proposte dai possessori del primo episodio?
TT: Ci sono arrivati diversi suggerimenti, ma è difficile fare qualche esempio di proposte che abbiamo attuato. Diciamo che ci è stato utile per avere un feedback generale, ma alla fine abbiamo comunque apportato al gioco le modifiche che ci eravamo preposti di apportare sin dall'inizio dello sviluppo.

SC: Cosa ci può dire della trama di *DMC2*? Gli eventi sono collegati a quelli del primo episodio?
TT: La storia di **DMC2** non ha molti punti in comune con quella del

*Prima di approdare in Capcom e realizzare videogiochi, Tsuyoshi Tanaka li recensiva: la carriera professionale del producer di **Devil May Cry 2** affonda infatti le proprie radici nel giornalismo.*

prequel. Si può affermare che sia una storia sostanzialmente originale, a se stante. In questo modo, anche chi non ha giocato il primo episodio potrà rimanere coinvolto dalla trama. Mentre chi ha avuto la fortuna di provare **Devil May Cry** riuscerà ad appassionarsi ancora di più, riconoscendo qua e là "richiami" al titolo originale.

SC: La struttura è a missioni, come nel primo episodio?
TT: Sì, esatto.

SC: Pur essendo un action game, *Devil May Cry* conteneva alcuni elementi classici da RPG, con gli Orbs che permettevano di acquisire punti-esperienza da convertire in nuove mosse e abilità. Intende proseguire in questa direzione, magari modificando il sistema di upgrade o preferisce concentrarsi sull'azione e sull'inclusione di nuove mosse per i personaggi principali?
TT: Non voglio rivelare troppo sul gioco prima della sua uscita, ma **DMC2** sarà incentrato sull'azione e credo che questo sia un pregio della serie. Non ci sono enigmi da risolvere o eventi che rallentano in qualche modo l'azione. Il giocatore può andare avanti senza intoppi e noi possiamo concentrarci su altri elementi, come far sì che il feeling di gioco sia buono, che tutta l'azione, protagonisti compresi, sia "cool".

SC: A giudicare dal trailer visto all'E3, il "nuovo" Dante sembra invecchato e ancora più "duro". Può dirci qualcosa sul character design di *DMC*2? Siete stati influenzati da qualche opera cinematografica e letteraria in particolare nello sviluppo dei personaggi?
TT: La domanda sulle influenze cinematografiche è ormai ricorrente in ambito videoludico. Ma scegliere un'opera in particolare è impossibile. Il fatto è che con un team di quaranta persone ognuno dà il proprio parere, il proprio contributo affinché il gioco vada nella direzione migliore. Quindi è impossibile indicare il lavoro di un certo regista o un particolare scrittore, perché sono tantissimi gli "stimoli" quando si lavora con un team così grande.

SC: A giudicare dal nuovo filmato, Dante può correre sui muri "alla Matrix". I protagonisti avranno a disposizione altre nuove mosse?
TT: Sì, in **DMC2** Dante può correre sui muri. Ma è anche in grado di sparare contemporaneamente in due direzioni. Inoltre potrà combattere anche in una specie di veicolo, che per il momento vogliamo mantenere segreto. Diciamo che potrete saperne di più in merito verso la fine di quest'anno [sogghigna].

SC: Nel primo *DMC*, al di là dell'ottima resa scenografica, l'efficacia delle pistole di Dante era assai limitata rispetto a quella della spada. Nel seguito, avete modificato il bilanciamento dell'arsenale dei protagonisti, dando maggiore importanza magari alle pistole?
TT: Il fatto di poter sparare in due direzioni contemporaneamente è sicuramente un plus. Ma l'importanza delle armi cambia anche in virtù del fatto che Dante e Lucia hanno armi da taglio differenti: il primo ha uno spadone, mentre la seconda ha due spade corte, ideali nei combattimenti ravvicinati.

SC: Quanto influisce sulla giocabilità il fatto di avere due protagonisti dotati di armi diverse fra loro?
TT: Ognuno dei due può raggiungere zone dell'area di gioco che

> **Non ci sono enigmi da risolvere** o eventi che rallentano in qualche modo l'azione. **Il giocatore può andare avanti senza intoppi** e noi possiamo concentrarci su altri elementi, come far sì che il feeling di gioco sia buono, che tutta l'azione, protagonisti compresi, sia **"cool"**

*Le già ottime animazioni di Dante apprezzate in **DMC** sono state sottoposte ad evidenti rifiniture in **DMC2**. Lo sventolio di capelli e mantello, ad esempio, appare incredibilmente realistico.*

sono precluse all'altro. Inoltre hanno abilità differenti: per fare un esempio, Dante e Lucia saltano in maniera diversa…

SC: Dante è un personaggio estremamente carismatico. Non ha paura di alienarsi la simpatia dei fan del gioco proponendo un secondo personaggio al suo fianco? Abbiamo visto cos'è successo con Raiden in *MGS2*…
TT: La differenza sostanziale con **Metal Gear Solid 2** o altri titoli simili, è che in **DMC2** non si passa da un personaggio all'altro nel corso del gioco. Si sceglie il proprio alter ego all'inizio della partita e si tiene quello fine alla fine. Se si finisce il gioco con un solo personaggio, si avranno dei "buchi" nella trama. Niente di enorme, sia chiaro, solo piccoli misteri che possono essere risolti finendo l'avventura una seconda volta con l'altro personaggio.

SC: Devil May Cry rappresenta un eccellente tentativo di trasposizione di una meccanica tipica di produzioni 2D in un ambiente di gioco 3D. Questo grazie soprattutto all'ottimo sistema di controllo, completo e versatile. Come pensate di ampliarlo, in modo tale da consentire nuove e spettacolari mosse, senza renderlo troppo complicato?
TT: Il sistema di controllo è rimasto sostanzialmente invariato in **DMC2** e si basa ancora su quello del predecessore. Anzi, nonostante le nuove mosse, possiamo dire di averlo semplificato ulteriormente. Ma dovrete giocarci per capire cosa intendo, probabilmente al prossimo Tokyo Game Show (*svoltosi proprio pochi giorni fa, ndr*).

SC: E dei miglioramenti del Devil Trigger è possibile sapere qualcosa?
TT: Mi dispiace, ma purtroppo non posso rivelare nulla prima del Tokyo Game Show. [ride]

SC: In occasione dell'E3 è stato menzionato che *Devil May Cry 2* utilizzerà una sorta di DPA (Dynamic Play Adjustment) per modificare il livello di difficoltà del gioco in tempo reale, così da adattarsi alle performance di ogni giocatore. Come funziona il tutto? Non ritiene che il sistema possa nascondere delle idiosincrasie? C'è il rischio che un utente inesperto finisca il gioco e un "professionista" magari no…
TT: Tutto dipende da come viene implementato il DPA. Ormai praticamente in tutti i giochi d'azione c'è un sistema simile. Quello che abbiamo adottato noi tiene conto di un'infinità di variabili per evitare proprio il pericolo a cui fate accenno voi e si limita essenzialmente al numero e alla tipologia dei nemici. Se un giocatore è esperto si troverà di fronte un numero più elevato di nemici o avversari più ostici: in un certo livello, ad esempio, un utente poco esperto si troverà di fronte sei nemici, mentre se gioco io nello stesso livello dovrò vedermela con venti nemici contemporaneamente. Ma posso assicurare che non c'é niente che pregiudichi il completamento dell'avventura. Semmai questa soluzione dovrebbe garantire una maggiore longevità.

SC: Parlando di avversari, il primo *Devil May Cry* offriva un discreto numero di nemici, ma era impossibile scontrarsi con gruppi di nemici formati da creature diverse. Sarà così anche nel seguito o sarà possibile, ad esempio, affrontare contemporaneamente due nemici a terra e uno volante che attacca dall'alto?
TT: Ci saranno diversi tipi di nemici che attaccano contemporaneamente. Questo è sicuro. Però non mi fate dire quali nemici… [ride]

SC: A che punto dello sviluppo siete arrivati attualmente?
TT: Direi che siamo intorno al 60/70% di completamento.

SC: Oltre ad aver raddoppiato la risoluzione video, quali altri miglioramenti grafici ci possiamo aspettare da *DMC2*?
TT: L'engine è stato potenziato e ciò ci ha permesso di inserire alcuni effetti spettacolari. O almeno noi li riteniamo tali. Quando c'è uno scontro con un boss di fine livello, ad esempio, la telecamera zooma prontamente per fornire un'inquadratura più ravvicinata, decisamente più "cool".

SC: In *Devil May Cry* problemi come aliasing e flickering sono stati "aggirati" utilizzando in maniera massiccia un effetto di motion blur. Vi ricorrerete anche in questo episodio?
TT: A dire il vero non lo so ancora. Al momento non ho deciso se dal punto di vista visivo sia meglio usare un sacco di motion blur o niente del tutto. Ma credo che alla fine lo useremo in quantità minore rispetto al primo **DMC**, perché troppo blur può essere fastidioso. Possiamo comunque decidere all'ultimo secondo. Non è un problema.

SC: Avete avuto l'opportunità di utilizzare il Performance Analyzer per PS2?
TT: Il… cosa?

SC: Il Performance Analyzer. Il tool messo a punto da Sony per valutare in che percentuale si stia sfruttando l'hardware della console.
TT: Non ho la più pallida idea di cosa stiate parlando. Mai sentito [ride]. Evidentemente i nostri programmatori sono talmente bravi da non averne bisogno [risate totali].

SC: E' già possibile ipotizzare una data d'uscita realistica del gioco sul mercato europeo?
TT: No comment! [ride]

SC: La versione PAL di *Devil May Cry* è stata oggetto di pesanti critiche per la scarsa ottimizzazione del codice a cui è stata sottoposta. Possiamo sperare nell'inclusione di un opzione 50/60hz in questo seguito?
TT: Sì, l'opzione sarà presente nella versione europea.

©2002 Electronic Arts Inc. SHOX, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, EA SPORTS BIG, the EA SPORTS BIG logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

25 OTTOBRE 2002 - ARRIVA SHOX

L'IMPORTANTE E' VINCERE.

PlayStation.2

Ogni secondo è vitale nella Shox Zone.

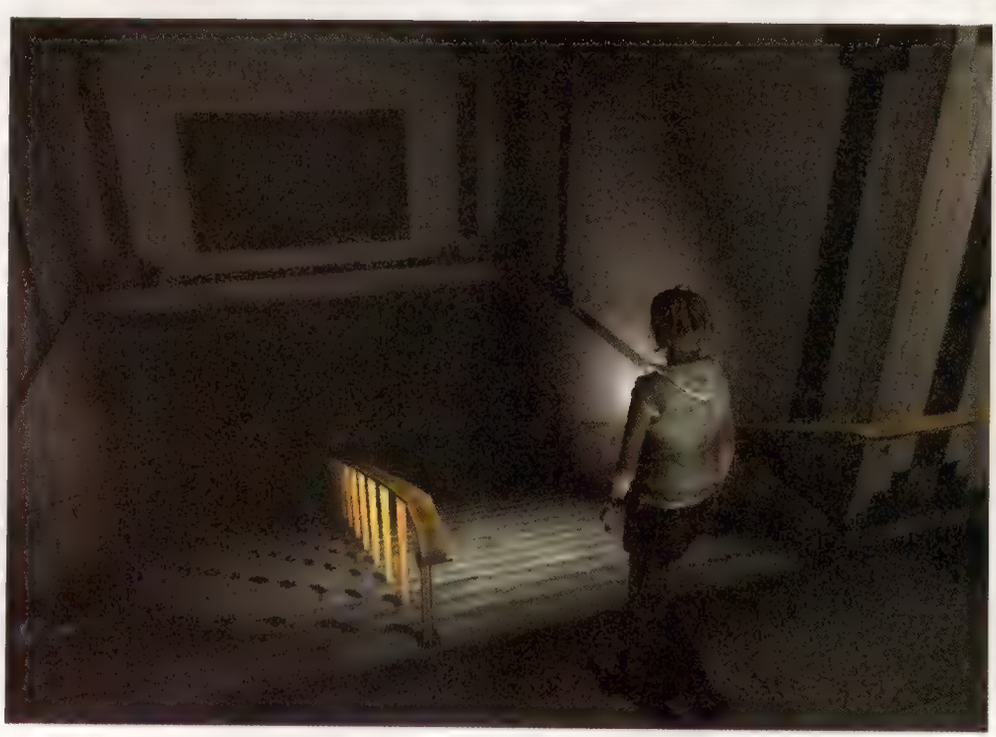
Scatenati subito nel Rally più aggressivo.

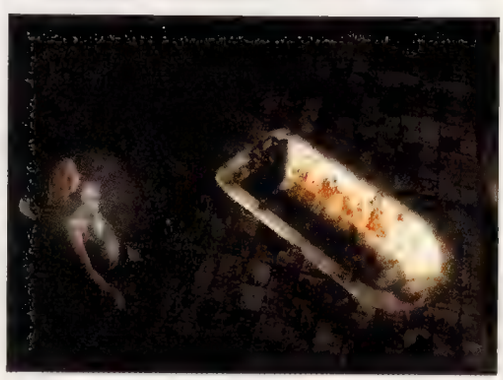
EA BIG

Silent Hill 3

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCET** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **N/A**

Dopo averne rivelato l'esistenza lo scorso maggio mostrandone un filmato in occasione dell'E3, Konami ha rilasciato le prime immagini in alta risoluzione del terzo episodio del suo horror adventure **Silent Hill 3**. In arrivo per un non meglio specificato periodo del prossimo anno, il nuovo progetto di KCET sembra attestare l'avvenuto addomesticamento del sistema Sony da parte del team di sviluppo ostentando texture di notevole fattura e algoritmi di ombreggiatura più sofisticati latori di un gradevole effetto di self-shadowing. Secondo alcune informazioni rilasciate da Konami, sembra che **Silent Hill 3** riproporrà il raccapricciante accavallamento di due universi paralleli (quello reale e quello "alternativo") visto nel primo **Silent Hill** per PSone, ma a differenza di quest'ultimo, l'alternanza dei due avverrà durante l'esplorazione degli ambienti piuttosto che al verificarsi di un determinato evento. Per capirci, laddove in **Silent Hill** capitava di uscire da una stanza "normale" per ritrovarsi in un corridoio dalle pareti tappezzate di sangue rappreso, in **Silent Hill 3** la scenografia muterà aspetto in tempo reale. I programmatori giapponesi hanno infatti elaborato un sistema che permette di ricoprire le texture degli ambienti con starti di texture alternative animate, ma inizialmente trasparenti. Il trapasso da una dimensione all'altra verrà descritto con una graduale apparizione delle texture in questione, ad esempio rappresentative di vasi sanguigni trafficati dal plasma, dando l'impressione che lo scenario intorno a sé sia di fatto vivo e pulsante piuttosto che banalmente cementizio. Rabbrividiamo. Ed è proprio questo il risultato a cui ambisce KCET, fare di **Silent Hill 3** l'episodio più spaventoso della serie, al punto da indurre i giocatori ad aprire ogni porta, discendere ogni scalinata o girare ogni angolo chiudendo gli occhi e trattenendo il fiato.



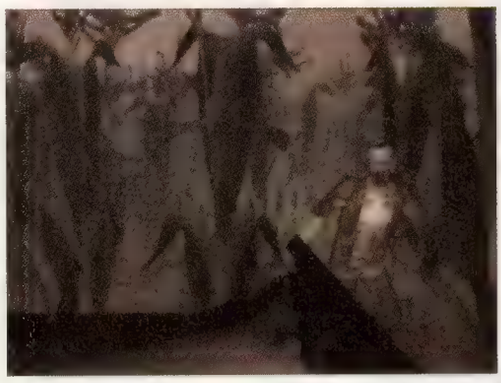


Asylum

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Darkblack** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **2003**

"Comprate una prolunga per il controller. Giocherete a questo gioco da dietro al divano." E' questo il consiglio offerto dall'oscuro (di nome e di fatto) team britannico Darkblack a tutti coloro che vorranno cimentarsi con il loro "First Person Horror Shooter". In **Asylum** il giocatore veste i panni di uno dei partecipanti ad un bizzarro programma televisivo che coniuga il morboso appeal de Il Grande Fratello col macabro fascino realTVistico di *The Blair Wich Project*. Si chiama "Fright of Your Life" e prevede che quattro persone pernottino in un manicomio abbandonato con l'obbligo di completare una serie di prove al fine di intascare un premio di 10 milioni di dollari. Entrati nel manicomio con la prospettiva di farsela un po' addosso per il gaudio del pubblico televisivo, i quattro si troveranno ad affrontare i demoni degli inferi e a lottare per la vita piuttosto che per i soldi.

A giudicare dalle scarsissime informazioni diffuse in merito al gameplay in contrapposizione all'enfasi risposta sulla tecnologia impiegata, non è ancora chiaro se **Asylum** nasca come videogioco prima ancora che come tech demo. I filmati disponibili sul sito della softco inglese (www.darkblack.co.uk) mettono infatti in risalto l'eccezionale algoritmo di fisica che soggiace l'interazione del giocatore con tutti gli elementi della scenografia, nemici compresi. La cinematica inversa alla base della tecnologia proprietaria "Ragdoll" fa in modo che ogni zombi, scheletro e quant'altro venga investito dalla furia del fucile a pompa si comporti come un pupazzo preso a calci. In una particolare sequenza, uno zombi appena atterrato viene sospinto a colpi di fucile verso una fossa finché non vi rotola dentro come un sacco di patate. Assi di legno vengono prima sradicati dalle pareti, quindi spinti giù per le scale assieme a mattoni, sedie, tavoli e così via. Cadaveri appesi al cappio oscillano realisticamente mentre il giocatore li riempie di piombo. Davvero niente male. Resta solo da scoprire se queste manifestazioni di potenza computazionale avranno qualche apprezzabile ripercussione sul sistema di gioco. Se così fosse, **Super Console** non mancherà di farvelo sapere.



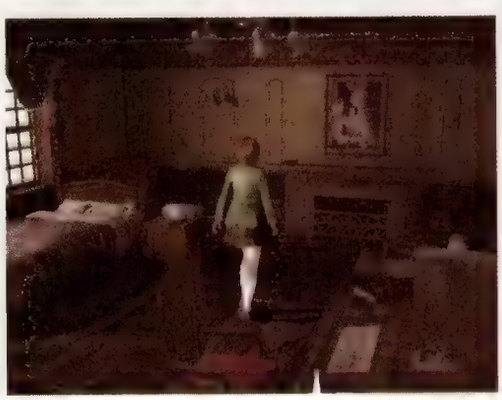
Clock Tower 3

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Inverno**

Dopo i primi due modesti episodi pubblicati da ASCII su PSone, la serie **Clock Tower** approda sul monolito Sony in un terzo episodio, finanziato, stavolta, da nientemeno che Capcom, la casa a cui si deve la (ri)nasciata del genere degli horror adventure.

Protagonista di **Clock Tower 3** è una giovane studentessa di nome Allyssa bloccata in una Londra interessata dalle malefiche influenze di misteriose forze infernali. Sebbene discenda da una lunga stirpe di cacciatori di demoni, Allyssa sarà inizialmente sprovvista di abilità speciali di genetica derivazione e dovrà pertanto ripiegare sulla risoluzione di puzzle e sull'impiego di ogni oggetto utile recuperato nell'ambiente di gioco per far fronte alle insidie del caso. Nel corso dell'avventura, però, la giovane svilupperà i suoi poteri passando gradatamente dalla condizione di morbida vittima del demonio a quella del suo peggior nemico. Nelle mani dell'abile Capcom, **Clock Tower 3** ambisce ad imporsi come valida alternativa alla blasonata serie di **Resident Evil**, forte di un impianto cosmetico che dovrebbe trarre beneficio dalle potenzialità di PlayStation2. I fondali, tanto per dirne una, sono interamente poligonali. Da segnalare, infine, la partecipazione al progetto di un grande della cinematografia nipponica, vale a dire il controverso regista Kinji Fukasaku, autore di *Battle Royale*, che curerà la realizzazione delle scene di intermezzo.

Super Console tornerà a parlare di **Clock Tower 3** il mese prossimo, dopo aver avuto occasione di approfondirne la conoscenza durante il Tokyo Game Show 2002 (che si è tenuto dal 20 al 22 settembre).



GTA: Vice City

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Rockstar** Sviluppatore: **Rockstar North** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **29 ottobre**

Non è dichiaratamente un seguito, ma neanche un add-on. E' semplicemente **GTA: Vice City**, una nuova città, un nuovo protagonista e una nuova telenovela malavitosa nel contesto concettuale proposto dallo sleeper hit dell'anno, GTA3. Rockstar sta attualmente apportando gli ultimi ritocchi ad un gioco che a giudicare dai 4 milioni (!) di pre-ordini inviati dai negozianti di tutto il mondo, sembra destinato a stracciare il record del suo progenitore non appena metterà piede sugli scaffali. Le novità proposte da Vice City sono numerose. Storicamente antecedente gli eventi narrati in **GTA3**, Vice City mette stavolta nei panni di un malavitoso navigato piuttosto che di un novellino, tale Tommy Vercetti, intento ad allestire un giro di affari loschi in una cittadina affacciata sul mare (palesemente ispirata a Miami).

Ad un parco macchine allargato che annovera modelli di fantasia ispirati a vetture quali Lamborghini Countach, De Lorean e Ferrari Testarossa, **Vice City** affianca motociclette, motoscafi, barche a vela e addirittura elicotteri. Oltre 9 ore di musica campionata per un totale di 80 brani musicali firmati da artisti come Blondie, Judas Priest, GrandMaster Flash, Laura Branigan, Kool and the Gang, Flock of Seagulls e Cutting Crew, saranno ascoltabili accendendo le autoradio delle vetture gentilmente concesse dai pacifici abitanti di questa Miami digitale. L'ambiente di gioco, che si preannuncia grande il triplo rispetto a quello (già mastodontico) proposto da **GTA3**, sarà liberamente esplorabile nei suoi ambienti esterni e concederà per la prima volta la facoltà di visitare gli interni di alcune locazioni come sale da gioco, nightclub, uffici, alberghi e villette con tanto di festino in corso ai bordi delle piscine. Il novero dei pedoni include atletiche pattinatrici, assorti lettori di quotidiani, accaniti fumatori di sigarette, e quant'altro contribuisca a fare di Vice City una delle città virtuali più vive e credibili mai viste in un videogioco. Al raggiungimento del medesimo obiettivo partecipano nuovi effetti di luce ed atmosferici, resi con maggior efficacia grazie ad un motore grafico rivisitato e, assicurano gli sviluppatori, meno incline a perdere fotogrammi per strada. E ancora. Nuove armi, 15 per l'esattezza, andranno ad affiancarsi alle 15 rese disponibili in GTA3 per un totale di 30 strumenti d'offesa più o meno convenzionali, tra cui (si mormora) anche una motosega. Ma al di là del numero delle armi, è più significativo sottolineare che se ne potranno impiegare due contemporaneamente e che il sistema di combattimento/puntamento è stato completamente rivisto per rispondere alle comprensibili critiche mosse dai giocatori del prequel. Oltre ad un sistema di lock-on più "intelligente", che provvederà ad agganciare il bersaglio più importante piuttosto che quello più vicino, gli sviluppatori hanno introdotto inquadrature specifiche per ogni tipologia di arma (agevolando così la visualizzazione del bersaglio) nonché un reticolo di mira (curiosamente assente in **GTA3**). Quest'ultima aggiunta permetterà di sparare verso aree specifiche dell'obiettivo, come gli pneumatici di una vettura per arrestarne la corsa senza necessariamente ucciderne l'occupante. E non è tutto. Durante le sparatorie (che avranno luogo tanto all'aperto quanto al chiuso) il giocatore potrà accovacciarsi dietro protezioni improvvisate come casse o mobili e rispondere al fuoco sporgendosi quel tanto che basta a puntare l'arma. Le forze dell'ordine che in **GTA3** perseguitavano il giocatore con un'ostinazione proporzionale al livello di pericolosità acquisito a suon di infrazioni del codice stradale e stermini di civili inermi, attaccheranno i giocatori di **Vice City** con rinnovata determinazione forti delle unità SWAT pronte a calarsi dagli elicotteri per dar man forte ai poliziotti di quartiere.

La totale libertà decisionale che ha fatto di **GTA3** il successo di cui siamo tutti consapevoli verrà ovviamente riproposta in **Vice City** con la promessa di missioni più intriganti. Insomma, **GTA: Vice City** si preannuncia migliore del suo predecessore in ogni comparto, da quello grafico a quello contenutistico, e **Super Console** non può che attenderne la commercializzazione con la trepidazione che merita.

Capcom Fighting All Stars

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **N/A**

Dopo una serie infinita di cross over come **X-men Vs Street Fighter**, **Marvel Vs Capcom**, **Capcom Vs SNK** e relativi seguiti, la softco giapponese che ha dato il via all'escalation dei picchiaduro ad incontri fa un passo indietro, accompagna gli ospiti fuori dalla porta, ed organizza un nuovo torneo le cui iscrizioni sono aperte esclusivamente ai personaggi indigeni. Di questi ultimi ne sono stati annunciati nove, vale a dire Ryu, Chun Li, Ingrid, D.D., Rook, Hiryu, Nash, Akira ed il mitico Hagger, per nulla invecchiato dai tempi di **Final Fight**. **Capcom Fighting All Stars** segna inoltre il ritorno per la casa di Osaka al picchiaduro poligonale su PS2, dopo il deludente esordio con **Street Fighter EX 3**.

Sebbene sia attualmente previsto per il mercato coin-op, la scheda System 246 su cui gira **Capcom Fighting All Stars** lascia pochi dubbi sull'eventualità di una conversione per il mercato domestico così come sull'identità della console di destinazione privilegiata. La presentazione ufficiale del gioco è prevista per l'AOU Show di settembre (in svolgimento mentre leggete queste righe).

WWW.BLACK-BOX.IT
IL NUOVO MODO DI COMPRARE IN RETE E NON SOLO...
- - PER PRIVATI - - PER RIVENDITORI - -
BLACK BOX Games
e-mail: info@black-box.it
tel. 057[illegible]4774 fax 057128989
Via Mosso 101 Castelfiorentino (Fi)

Twin Caliber

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Rage Software** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Inverno**

Presentato per la prima volta in forma giocabile durante l'ECTS londinese di inizio settembre, il nuovo sparatutto di Rage Software ha sorpreso **Super Console** per l'ardito sistema di controllo adottato dal team di sviluppo. All'epoca della prima apparizione di **Twin Caliber** su queste pagine (cfr. **SC**91) si pensava ad un classico action game in terza persona condito con l'inedita facoltà di puntare due armi contemporaneamente su altrettanti bersagli. Sebbene l'impiego di un sistema di doppio lock-on sembrasse scontato, di fatto il gioco utilizza le due leve analogiche del DualShock2 per comandare indipendentemente le braccia del proprio alter-ego, mentre l'avanzamento lungo i livelli di gioco avviene automaticamente senza possibilità di intervento alcuna.

Ma la cosa ancor più interessante è che il gioco non si risolve in un banale tiro al bersaglio, bensì in un'intrigante approccio al genere. Puntare i nemici che sbucano da ogni dove non è così facile come si possa pensare nonostante l'interfaccia grafica provveda a segnalare la traiettoria dei colpi con opportuni tratteggi. La natura automatica dello scrolling ha permesso inoltre di spettacolarizzare alcune sequenze con zoomate, cambi di inquadratura e replay, conferendo all'esperienza visiva un gradevole look cinematografico.

Meno gradevole è parso il motore di gioco, spesso afflitto da rallentamenti nonostante la penuria di poligoni mandati a video e la scarsa definizione delle texture. Problemi risolvibili, sia chiaro, ma che comunque non inficerebbero un gameplay che potrebbe rivelarsi più gradevole del previsto.

The Sims

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Edge of Reality** Supporto: **N/A** Uscita: **5 novembre (USA)**

Il simulatore di vita domestica **The Sims** trasloca su PlayStation2 mutando parzialmente obiettivi ed impostazione generale. Gioco senza fine su PC, **The Sims** acquista uno scopo e propone delle sfide specifiche sul monolito Sony, sfide che il giocatore sarà chiamato a superare per guadagnare il rispetto e l'amicizia dei suoi vicini di casa, nonché case sempre più grandi e l'accesso ad elementi di arredo e suppellettili varie con cui impreziosirle. Il processo di customizzazione coinvolgerà anche il proprio Sim che potrà essere personalizzato mutandone vestiario e stabilendone i tratti somatici, per poi eventualmente salvarlo su memory card.

Sebbene conservi la sua natura punta-e-clicca, il sistema di controllo è stato ovviamente plasmato attorno al DualShock2 risultando sufficientemente funzionale da non far rimpiangere più di tanto il mancato supporto del mouse. Dal punto di vista tecnico, la versione PS2 di **The Sims** abbandona la grafica bitmap isometrica per poggiarsi ad un motore completamente poligonale, apparentemente in grado di rendere gli interni degli appartamenti senza sacrificarne il livello di dettaglio originale. **The Sims** includerà inoltre tutti gli elementi extra distribuiti da Electronic Arts attraverso gli add-on per PC, più alcuni inediti esclusivamente destinati alla versione PS2. Si segnala, infine, la presenza di una modalità di gioco in multiplayer in cui due giocatori, divisi dal classico split-screen, dovranno cercare di raggiungere gli obiettivi assegnati prima dell'avversario.

TIME OUT

www.timeoutgames.it

XBOX

PS2

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO GAMECUBE

BANDAI

E tanto, tanto altro...

Videogames Pal e Import, gadgets ,anime jap ora anche on-line

Dove vuoi... Quando vuoi...

Ora puoi !

A Bologna in Via Di Corticella 119/A
tel 051/6313325 fax 051/4154186
e-mail info@timeoutgames.it
on-line www.timeoutgames.it

RITAGLIA QUESTO COUPON E PRESENTALO IN NEGOZIO COSI' AVRAI DIRITTO ALLE NOSTRE OFFERTE !!

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **ZIPPER INTERACTIVE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-16 ONLINE**

SOCOM: U.S. Navy SEALs

Sebbene imperfetto, il simulatore militare confezionato da Zipper Interactive non delude e propone all'utenza PlayStation2 un valido motivo per dotarsi di Network Adaptor e fare il primo passo nella rete.

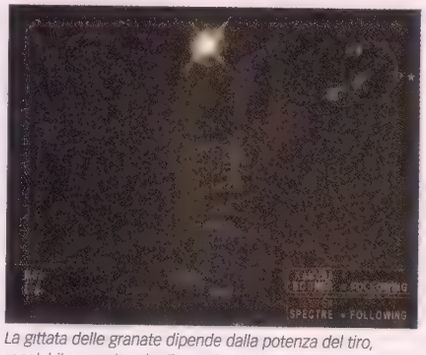
di marcello**cangialosi**

Il più grande pregio di **SOCOM**? La sua modalità online. Il più grande difetto? La sua modalità online. Ma non si pensi che il titolo di Zipper Interactive sia mediocre se consumato in singolo. Il lavoro svolto dal team americano è pregevolissimo sotto molti punti di vista, affascinate, realisticamente ansiogeno, decisamente impegnativo ed in ultima analisi pienamente soddisfacente, ma è al tempo stesso pervaso da una velata superficialità che si manifesta soprattutto analizzandone l'Intelligenza Artificiale. Ma procediamo per gradi.

Il gioco è suddiviso in 11 missioni tenute insieme da una debole trama incentrata sulla persecuzione di terroristi. Niente di particolarmente avvincente. Si tratta prevalentemente di assolvere a compiti di recupero di cose o persone, tutti accomunati dall'implicito invito a far fuori ogni minaccia che impedisca il soddisfacimento degli obiettivi prefissati. Al comando di un gruppo composto da quattro Navy SEALs, il giocatore deve intrufolarsi in campi di prigionia, foreste pluviali, installazioni militari, e quant'altro giustifichi un sovraffollamento di terroristi in pattuglia, sentinelle all'erta e cecchini in agguato. Per una felice riuscita di ogni missione è imperativo fare affidamento sul lavoro di squadra, impartendo gli ordini opportuni ai propri commilitoni a seconda della situazione. Comportamenti avulsi da questa filosofia vengono puniti con la morte quasi istantanea alla luce di una caratteristica che si scoprirà essere l'agente principale del quid ludico del prodotto: basta subire qualche colpo per stramazzare al tappeto. Uno solo se il bersaglio è la propria testa. Da qui l'esigenza di procedere con estrema cautela, strisciando lungo un percorso di nascondigli naturali, assicurandosi nel contempo la costante copertura da parte dei propri compagni. A differenza di quanto fosse lecito supporre, i quattro partecipanti alle spedizioni antiterroristiche non sono gestibili singolarmente. Il giocatore è costantemente affiancato dal soldato Boomer, che ne segue gli spostamenti autonomamente con l'incarico teorico di coprirgli le spalle. L'utente può solo ordinargli di trattenere o meno il fuoco, o comandarne il lancio di bombe a mano o fumogeni. Analogo rapporto di mutua copertura interessa gli altri due membri del quartetto, Jester e Spectre, accorpati sotto l'unico appellativo di team Bravo. E' a quest'ultimo che il giocatore si rivolge per comandarne le manovre. Egli non può, ad esempio, ordinare a Jester di recarsi in una determinata zona e a Spectre di restare sul posto per coprire il compagno. Da questa impostazione dipende quindi una modesta libertà di organizzazione strategica del gruppo, con il giocatore che può al limite elaborare attacchi incrociati da due soli fronti piuttosto che dai quattro teoricamente possibili. Questa particolarità strutturale, probabilmente ossequiosa delle reali procedure adottate dai Navy SEALs, non inficia comunque lo spessore tattico del titolo di Zipper Interactive, semmai ne riduce la portata conservandone intatta l'importanza.

Il vero problema di **SOCOM** è l'Intelligenza Artificiale soggiacente. Da questo punto di vista il titolo di Zipper Interactive è una collezione di strafalcioni algoritmici. La prima cosa che il giocatore impara ad evitare con cura è ordinare ai propri compagni di lanciare una granata verso il luogo segnalato dal proprio reticolo di mira. In questi casi può capitare di tutto, ad esempio che il proprio subalterno, piuttosto che limitarsi a lanciare quella dannata granata dal nascondiglio in cui si trova, decida di alzarsi e correre con inopportuno sprezzo del pericolo verso il bersaglio, arrivare ad un paio di metri da quest'ultimo, quindi lanciare l'ordigno. Le ripercussioni di un simile comportamento sulla visibilità del team agli occhi delle eventuali sentinelle non abbisogna di puntualizzazioni. Altro caso, altra defaillance dell'IA. Siamo davanti all'ingresso di un tunnel. L'oscurità impedisce di vedere eventuali terroristi di pattuglia al suo interno. Fiduciosi delle abilità balistiche dei propri compagni ordiniamo il lancio di una granata in fondo al traforo. Questa volta l'incaricato resta sul posto, impugna la bomba a mano, e la scaglia con forza lungo l'ideale traiettoria parabolica che la porterà esattamente sul punto designato. Ma non tiene in considerazione un particolare importante. Non c'è lo spazio fisico per un lancio del genere. La granata impatta contro l'arcata superiore all'ingresso del tunnel, rimbalza e torna al mittente diffondendo il panico fra le nostre fila. Altra situazione altro giro di deficienze comportamentali. Presmessa: ogni elemento del gruppo trasporta un fucile ed una pistola che impiega rispettivamente negli scontri dalla lunga e dalla breve distanza. Situazione: imboscata. Nemici ovunque. Si spara all'impazzata armati di fucile. Ad un certo punto un terrorista riesce a superare lo sbarramento di fuoco portandosi al cospetto di uno dei nostri, pronto a freddarlo con un colpo in fronte. Indovinate come si "difende" il proprio commilitone. Piuttosto che scongiurare il pericolo incombente con una facile fucilata all'addome, egli si attiene cocciutamente alla regola specificata in premessa (fucile dalla lunga distanza – pisola dalla breve), procedendo lungo un'animazione che lo vede abbandonare il fucile dietro la schiena e quindi estrarre la pistola dalla fondina. Una interminabile manovra che gli sarà ovviamente fatale. Analogo comportamento viene comunque manifestato dai terroristi ristabilendo una sorta di equilibrio demenziale. Ulteriori problemi insorgono nel rapporto fra i propri compagni e la scenografia circostante. Chiedetegli di dirigersi verso una determinata locazione assumendo un basso profilo e li vedrete seguire un percorso intelligentemente punteggiato da zone di copertura, siano esse mura, alberi o cespugli. Chiedetegli di fare strada verso un punto inoltrato dell'area di gioco e li vedrete avanzare cautamente, guardandosi intorno e fermandosi nel caso in cui il giocatore sia rimasto indietro. Ma chiedetegli semplicemente di seguirvi e sarete talvolta costretti a ritornare sui vostri passi per "sganciarne" qualcuno da un

La modesta estensione del campo visivo concessa dal motore grafico è giustificata dalle condizioni di scarsa visibilità imperversanti nei vari teatri di battaglia, vale a dire foschia, oscurità, nebbia e quant'altro. L'oscurità può giocare a proprio favore, pertanto è concessa la facoltà di colpire tutte le fonti di luce elettrica. Nella foto, prima di salire sulla nave mercantile sarebbe il caso di far fuori quei faretti.



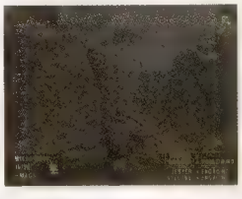
La gittata delle granate dipende dalla potenza del tiro, regolabile esercitando diversi livelli di pressione sul tasto relativo. Una sottile linea gialla indica in tempo reale la traiettoria che assumerà il lancio permettendo così di eseguire perfetti pallonetti a scavalcare eventuali ostacoli.

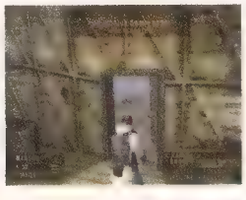
*Buona parte delle missioni di **SOCOM** sono ambientate di notte obbligando al costante impiego dei visori del caso.*

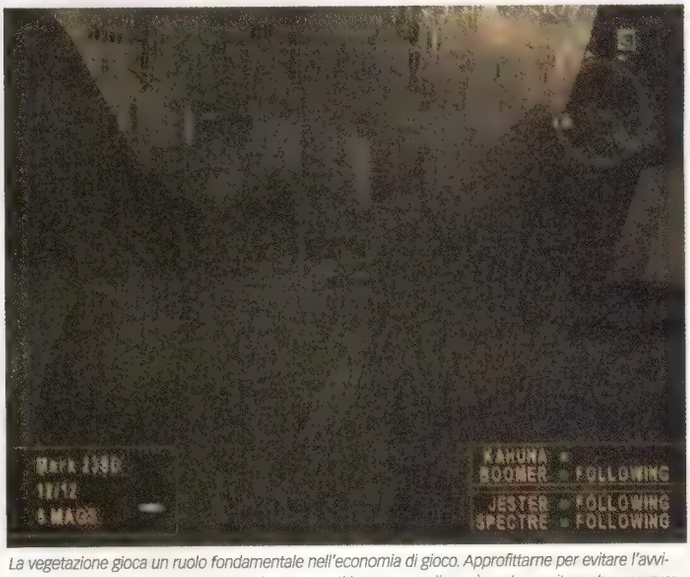
muro o da una quercia secolare. Boomer, inoltre, la vostra inseparabile spalla, ha la dannata abitudine di rivelare al nemico la propria posizione. Chiaro il motivo: se la roccia o il cespuglio di cui si intende approfittare per celarsi alla vista delle sentinelle consente la copertura di un solo soldato, il proprio compagno non può far altro che pascolare nei paraggi. Più in generale, egli risulta d'impiccio piuttosto che d'aiuto in molteplici occasioni, al punto da indurrei a risolvere il problema brutalmente, abbattendolo con un colpo di pistola alla nuca. La cosa divertente è che non serve a niente. Se Boomer cade, Jester o Spectre prendono il suo posto al vostro fianco. Ad aggravare le ripercussioni delle falle intellettive sulla godibilità del titolo di Zipper Interactive concorrono tempi di reazione curiosamente dilatati. Una guardia consapevole della nostra presenza alle sue spalle, piuttosto che voltarsi repentinamente o fuggire, prende a ruotare lentamente su se stessa, in una ridicola imitazione della ballerina in tutù di un carillon a molla. Se il giocatore vuole, può divertirsi a girarci intorno all'infinito. E ancora. Vedere i propri compagni aprire la porta di un casolare, lanciare al suo interno una granata stordente e fare irruzione, è un'esperienza certamente affascinante ma lo è un po' meno vedere il soldato nemico all'interno dell'edificio assistere alla medesima scena senza battere ciglio. Peggio ancora, spesso è più efficace agire autonomamente piuttosto che in maniera corale, o meglio non c'è ragione di farlo dal momento che, riprendendo l'esempio appena esposto, basta irrompere nel casolare per far fuori i suoi inebetiti occupanti in pochi istanti. Alla luce delle disfunzioni dell'IA e della scarsa reattività di nemici e compagni, buona parte delle operazioni eseguibili coralmente vengono presto dimenticate da un giocatore via via sempre più incline a sfruttare i Navy SEALs come copertura (saranno anche stupidi, ma sono in grado di avvistare ed abbattere un nemico da notevole distanza ancor prima che il giocatore possa rendersi conto del pericolo) o come esche, occupandosi in prima persona del resto. Ciononostante **SOCOM** non delude. Strano ma vero, il titolo di Zipper Interactive riesce a regalare genuini momenti ansiogeni, ed il merito va accreditato soprattutto al realismo di fondo: possono bastare un paio di colpi per far visita al Creatore, un evento che rimanda all'inizio della missione con l'obbligo di ripetere tutto daccapo (ogni operazione può durare circa mezz'ora e non c'è modo né di salvare la partita in corso, né di tagliare eventuali checkpoint). Le sentinelle, inoltre, sebbene stupide e lente, vantano una mira formidabile e sono generalmente posizionate in modo tale da coprirsi a vicenda frenando così l'impulso a comandare azioni avventate. E' importante segnalare inoltre il sistema escogitato dal team di sviluppo per costringere il giocatore che affronti la medesima missione più volte ad adottare un atteggiamento sempre sospettoso ed accorto. Per evitare che il ricordo della posizione delle sentinelle ne agevoli l'esercizio intrusivo, alcune guardie vengono proposte di volta in volta in due o tre punti differenti dell'area di gioco. Non solo. In una delle ultime missioni, ambientata in un labirintico intreccio di tunnel nelle colline del Turkmenistan, il giocatore è chiamato a localizzare e distruggere due bombe nucleari disposte alle due estremità di una biforcazione. Poco prima di raggiungere l'obiettivo si viene informati via radio dell'avvenuta attivazione di uno dei due ordigni ed un conto alla rovescia compare su schermo. I secondi concessi sono appena sufficienti a perlustrare entrambe le diramazioni, obbligando pertanto ad agire con estrema sollecitudine. Supponendo di aver trovato l'ordigno attivo, ma di non essere riusciti a disinnescarlo in tempo, per evitare che al secondo tentativo il giocatore si fiondi direttamente verso la medesima locazione (dissipando così il clima di urgenza indotto dal conto alla rovescia), il sistema provvede ad attivare una delle due bombe casualmente. La prima volta era quella a sinistra, ma questa volta potrebbe essere quella a destra. O magari è di nuovo quella a sinistra?

Si diceva: il più grande pregio di **SOCOM**? La sua modalità online. Il più grande difetto? La sua modalità online. Alla luce delle disfunzioni riscontrate nell'ambito delle routine comportamentali, è evidente che il team di sviluppo ha preferito dedicare il tempo a sua disposizione al testing della modalità di gioco online compromettendo irrimediabilmente la piena riuscita di quella offline. Ne consegue quindi un titolo provvisto delle basi per un'ottima esperienza di guerriglia digitale, ma che le sfrutta appieno solo se giocato in rete. In questo caso, infatti, tutte le problematiche sopra esposte decadono lasciando alle potenzialità del prodotto piena libertà di espressione. Giocato online **SOCOM** assume i caratteri di un valido concorrente al blasonato **Counter Strike** (titolo analogo per PC), ponendo a confronto intelligenze internazionali che grazie al facile coordinamento concesso dalla chat vocale danno vita a momenti di impagabile gaudio tattico-blastatorio. Le stupende "arene" appositamente concepite per il gioco in rete unite alle tre modalità di gioco che possono avervi luogo, portano alle stelle il valore ricreativo del titolo di Zipper Interactive che assume i connotati di una vera e propria droga digitale, dove il timore della morte e la gioia dell'assassinio si mescolano in un vortice emotivo che mai prima d'ora è stato possibile sperimentare su console. Ed è per questo motivo che nonostante i suoi difetti e le sue lacune, **SOCOM** merita un inappellabile otto in pagella, frutto della media ideale fra il suo valore come gioco offline e come esperienza online. Perché **SOCOM** è entrambe le cose, e giudicarlo solo sulla base di una delle due è sbagliato oltre che profondamente ingiusto.

voto **8 su 10**





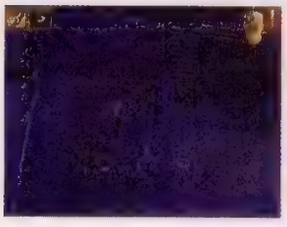


La vegetazione gioca un ruolo fondamentale nell'economia di gioco. Approfittarne per evitare l'avvistamento è talvolta fondamentale. Se ben nascosti in un cespuglio, può anche capitare che una guardia passeggi a due centimetri di distanza senza rendersi conto del pericolo. Non mancano guardie espletanti improrogabili bisogni fisiologici. Quindi occhio.

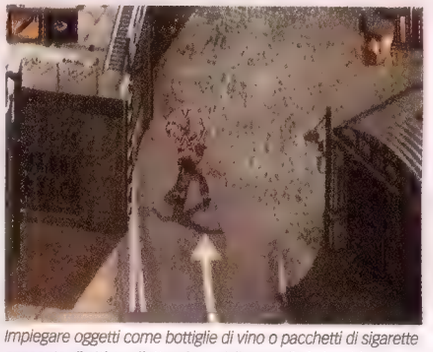
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS INTERACTIVE** SVILUPPATORE **PYRO STUDIOS** GENERE **STRATEGIA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Commandos 2: Men of Courage

Dopo il cinquantesimo reload da un minuto e mezzo della propria partita salvata, la parola frustrante per voi acquisirà un significato più profondo …



La maggior parte delle ambientazioni interne è rappresentata mediante grafica poligonale che consente di ruotarle a 180°.



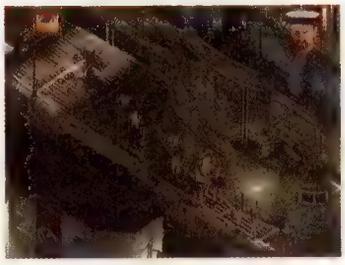
Impiegare oggetti come bottiglie di vino o pacchetti di sigarette consente di attirare l'attenzione delle guardie in luoghi appartati dove si può eliminarle senza il timore di venire scoperti.

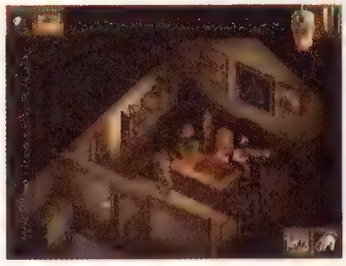
di diegocortese

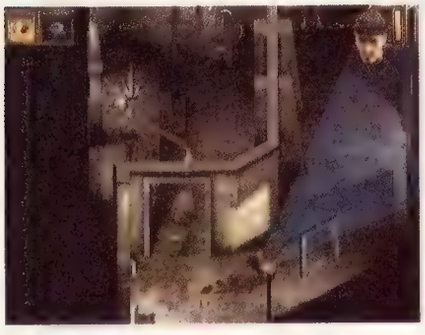
Quando uscì per PC nel '98, **Commandos: Behind Enemy Lines** rappresentò una notevole novità nel campo delle simulazioni strategiche in tempo reale. Anziché proporre l'inflazionata impostazione tattica/evolutiva alla **Command & Conquer**, Pyro Studios aveva ideato un sistema simile ad un rompicapo in cui il giocatore doveva completare le missioni cavandosela con i pochi mezzi a sua disposizione. Un gioco impegnativo ed appagante, ma dalla flessibilità strutturale piuttosto ridotta che diminuiva drasticamente il numero di tattiche impiegabili. Recepite le critiche mosse dagli appassionati, gli autori hanno sviluppato un sequel che offre maggiore libertà di azione, pur conservando una notevole difficoltà di gioco. **Commandos 2: Man of Courage** è uno strategico che non perdona, punendo severamente i comportamenti troppo istintivi con l'annientamento immediato della propria squadra. Difficile al limite della frustrazione, ma anche decisamente remunerativo in termini varietà delle strategie impiegabili. Basta avere la pazienza di non fracassare il pad contro il muro ogni qualvolta si venga scoperti ed eliminati…

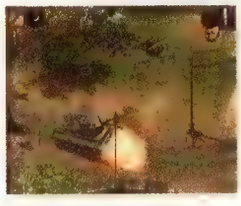
Commandos 2 appartiene a quel genere di simulazioni che non puntano al realismo storico ma si ispirano alla produzione cinematografica di genere bellico. Sia nei personaggi utilizzati che nelle tipologie di missioni, emergono infatti similitudini con i film di guerra più conosciuti come *Il Ponte sul Fiume Kway* o *Salvate il Soldato Ryan*. Ambientato durante la Seconda Guerra Mondale, **Commandos 2** vi mette a capo di una eterogenea squadra di agenti speciali comprendenti sia militari che civili della resistenza. Sei soldati, un ladro, una spia, una donna ed un cane incaricati di compiti di sabotaggio, infiltrazione e salvataggio contro obbiettivi sia tedeschi che giapponesi. Sebbene vi sia un accenno di trama, la storia raccontata nel gioco ha solo il compito accessorio di legare tra loro le missioni senza dimostrare particolari velleità narrative. Escluse le sequenze d'intermezzo, qualche breve dialogo ed i briefing delle missioni, in **Commandos 2** trovano spazio solo azione e strategia pura.

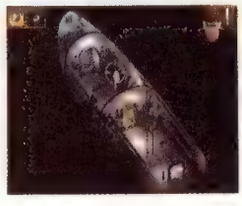
Come abbiamo già avuto occasione di menzionare, più che un gioco di strategia **Commandos 2** è un rompicapo i cui singoli elementi devono essere affrontati con calma uno alla volta. Basandosi sulle indicazioni offerte nel briefing od ottenute nel corso della missione, bisogna comprendere come impiegare le abilità dei personaggi e gli oggetti trasportati o recuperati in modo da superare gli ostacoli che impediscono il compimento della missione. Ad esempio, per riuscire a rubare un documento nella cassaforte di un ufficiale, bisogna attirarlo fuori dal suo ufficio con una telefonata mentre il ladro vi penetra all'interno di nascosto. Il gioco offre decine di azioni performabili ed oggetti utilizzabili tanto che scegliere di seguire la modalità opzionale di addestramento può richiedere delle ore. A differenza del più rigido prequel, abilità ordinarie quali guidare un'auto o nuotare sono comuni a tutti i membri del team. Altre sono invece limitate ad alcune categorie, come il caso dell'impiego di armi da fuoco automatiche. Infine vi sono capacità esclusive di determinate classi, per esempio l'uso di un carro armato o la capacità di nascondersi nel terreno per effettuare un'imboscata. L'esplorazione degli ambienti in cerca di indizi su come risolvere gli enigmi è resa assai difficoltosa dall'inferiorità numerica in cui si trovano sempre i protagonisti, oltre che dall'intelligenza artificiale delle guardie. Anche se facili al raggiro con esche quali una bella donna o un pacchetto di sigarette, i soldati sono avversari particolarmente pericolosi. Oltre a coprirsi vicendevolmente, risultano particolarmente attenti agli eventi insoliti che non mancano di investigare. In caso si venga scoperti, si hanno solo pochi secondi per neutralizzare l'avversario prima che reagisca con le armi o peggio chieda l'aiuto dei colleghi. Considerata l'efficienza del servizio di sorveglianza e la vastità delle aree esplorabili, l'unico modo per elaborare la propria strategia di gioco è andare a tentativi risolvendo con calma un problema alla volta e aspettandosi un tasso di mortalità deci-











Il controllo diretto del personaggio mediante stick analogico risulta generalmente più immediato che attraverso il puntatore con l'eccezione del lancio di oggetti o bombe. In questo caso la precisione lascia molto a desiderare.

Le missioni bonus si sbloccano ricostruendo fotografie d'epoca mediante il recupero di vari libri sparsi per la mappa di gioco.

samente elevato. In caso di conflitto a fuoco è di grande aiuto la possibilità di posizionare gli uomini in modo che reagiscano automaticamente al contatto con il nemico, tecnica che può essere effettuata anche prendendo in prestito NPC alleati incontrati durante la missione. Dato che l'entità dei danni inflitta dalle armi è realistica, spesso un'azione coordinata da più fronti è l'unico modo per poter aver la meglio sul nemico nonostante si abbia un numero minore di uomini. Mediamente il completamento di tutti gli obbiettivi sia primari che secondari richiede diverse ore, da moltiplicare per le dieci missioni contenute nel gioco e sommare al tempo necessario per completare le altrettante missioni bonus. Una longevità più che discreta per un RTS, sfortunatamente non incrementata dalla inizialmente promessa ma poi scartata modalità multigiocatore in cooperativa.

L'assenza della modalità multiplayer non è l'unica mancanza della conversione per PS2 di **Commandos 2**, ma ve ne è una ben più grave che mina la pazienza del giocatore già messa alla prova dalla difficoltà del gioco. A causa dell'impiego di fondali 2D di grandi dimensioni unito ad una cattiva ottimizzazione del trasferimento dei dati, le pause di caricamento sono eccessivamente elevate. Si va dai quattro secondi di attesa ogni qual volta si esca da un edificio, al minuto e mezzo necessario per riprendere una partita salvata in una mappa di grandi dimensioni. Considerato l'elevato numero di uccisioni di cui si è vittima, non è difficile immaginare quanto possa essere fastidioso questo problema. Il passaggio da PC a PS2 ha inoltre comportato l'alterazione del complesso sistema di controllo originale, che non avviene più tramite un puntatore bensì manovrando direttamente i personaggi. Purtroppo l'ineluttabile modifica del sistema di controllo ha reso la gestione delle proprie unità piuttosto problematica, in quanto basata sull'esecuzione in breve tempo di combinazioni di pulsanti studiate con una logica un po' contorta.

Vi sono titoli per PC difficilmente adattabili su PS2, e **Commandos 2** è sicuramente uno di questi. Lo dimostra anche il comparto grafico che rispetto al gioco originale ha subito un certo decadimento. I fondali 2D hanno perso in definizione, offuscando così il notevole lavoro degli artisti di Pyro Studios. Le già menzionate pause di caricamento attardano gli esisti della selezione dei quattro angoli di inquadratura o del coefficiente di zoom. A proposito di lentezza, controllare troppi personaggi contemporaneamente causa una drastico abbattimento della velocità di gioco, tanto da compromettere la possibilità di reagire prontamente alla minaccia avversaria. Da segnalare inoltre una certa difficoltà a distinguere i personaggi su sfondi troppo ricchi di dettagli nonché alcuni problemi di bad clipping sugli oggetti poligonali di grandi dimensioni come i carri armati. Al contrario, il comparto sonoro è generalmente avulso da senza difetti. Grazie all'impiego di accenti bizzarri ed espressioni singolari, il doppiaggio aiuta a fornire maggiore credibilità ai personaggi. Forse andava aggiunta un po' di varietà alle voci di conferma che alla lunga tendono ad essere un po' ripetitive. I brani che accompagnano il gioco possiedono il ritmo e la musicalità tipica della colonna sonora di un film di guerra, risultando di conseguenza perfettamente adeguati.

Commandos 2: Men of Courage è l'ennesima dimostrazione di come certe conversioni da PC andrebbero effettuate con meno superficialità o non realizzate affatto. Se la sua complessità può essere considerata da alcuni un incentivo a progredire nel gioco in quanto strutturalmente ben ingegnato, la lentezza nei caricamenti e i problemi estetici sono mancanze assai difficili da sopportare. Lacune che rovinano l'appetibilità di un titolo altrimenti pienamente capace di trovare proseliti in un mercato come quello delle console in cui l'apparizione di strategici in tempo reale di qualità è un evento piuttosto raro.

voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCI** SVILUPPATORE **PIVOTAL GAMES** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Conflict: Desert Storm

Il nuovo franchise militaresco sviluppato da Pivotal Games per SCi debutta in modo positivo, anche se non scevro da difetti.

Una volta a bordo dei veicoli la propria squadra non può usare il suo armamento individuale.

I propri compagni possono essere disposti con precisione impiegando un apposito reticolo con la quale gli si indica il loro punto di destinazione.

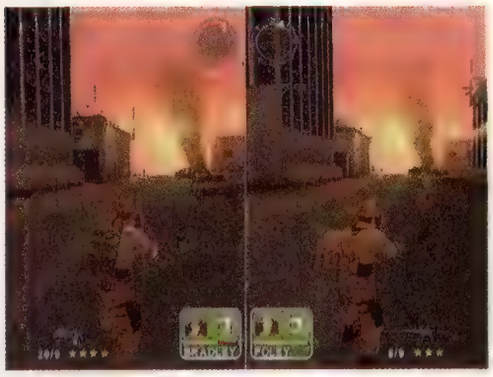
Le forze d'elite hanno sempre goduto di un notevole ascendente sul pubblico: difficile rimanere impassibili di fronte a uomini, infiltrati in pieno territorio nemico, incaricati di portare a compimento i lavori più sporchi della guerra. Per questo, l'attenzione delle software house si è spesso rivolta alle forze speciali, in cerca di quell'aura di coraggio e professionalità che gli eserciti regolari non posseggono. Nella scelta delle ambientazioni vi è sempre stata però una certa preferenza per gli scenari di fantasia, con attentati terroristici o conflitti in scala ridotta scoppiati nelle zone calde del pianeta. La volontà di Pivotal Games di contestualizzare il proprio gioco d'azione a squadre in un periodo storico ben preciso (la Guerra del Golfo) costituisce quindi una gradita eccezione.

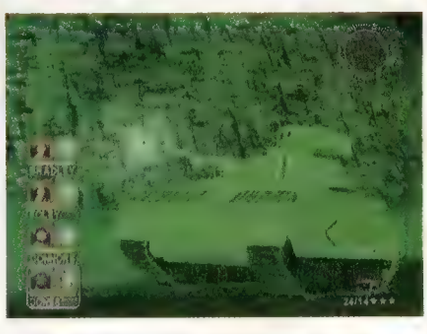
Conflict: Desert Storm proietta il giocatore in pieno territorio iracheno a poche ore dall'invasione del Kuwait, in qualità di capo di una squadra speciale con l'incarico di preparare il terreno all'arrivo delle truppe regolari. Prima di essere caricati a bordo degli aerei da trasporto con destinazione Medio Oriente, viene data la possibilità di scegliere se appartenere allo Special Air Service britannico o alla Delta Force statunitense. Decisione irrevocabile durante il corso del gioco che altera alcuni particolari marginali: si modificano i colori delle divise e gli accenti con cui vengono recitati i dialoghi, cambiano parte delle armi impiegate e variano le abilità degli elementi della squadra. Ogni membro possiede infatti caratteristiche diverse, così da incentivare l'impiego di strategie di gruppo. Gli skill dei membri delle due squadre sono stati studiati in modo che rispecchino l'addestramento a cui vengono sottoposte le loro controparti reali: i soldati americani, ad esempio, hanno maggiore dimestichezza con le pistole, mentre i britannici sono più abili nelle tecniche di pronto soccorso. Ad ogni missione compiuta, le abilità dei soldati vengono incrementate in modo da renderli in grado di affrontare le prove successive. I potenziamenti non sono però dettati dalle azioni compiute sul campo, ma semplicemente dalla classe del personaggi: in pratica un cecchino non diverrà mai un esperto di armi pesanti, anche se continuerete ad equipaggiarlo con mitragliatrici e lanciarazzi.

Nell'ideare le quindici missioni che compongono la campagna Desert Storm, Pivotal Games ha chiesto la collaborazione di Cameron Spence, ex-membro del SAS, la cui conoscenza delle operazioni speciali è stata sfruttata per la progettazione dei livelli di gioco. Le missioni sono articolate su più obiettivi che riproducono i compiti normalmente assegnati alle forze d'elite durante un conflitto, come sabotaggi o recupero di piloti abbattuti. Sebbene questa scelta possa portare a pensare il contrario, **Conflict: Desert Storm** non è stato pensato come concorrente di simulazioni iperrealistiche quali **Operation Flashpoint** o **Rainbow Six**: gli sviluppatori hanno cercato d miscelare realismo e azione hollywoodiana, così da ottenere un titolo capace di esaltare i military fan senza obbligarli a strutture di gioco troppo impegnative. Non vi è quindi la possibilità di modificare attrezzatura e tattiche della propria squadra, ma si viene lanciati direttamente nel luogo delle operazioni dopo un breve briefing. In compenso il numero di armi e mezzi disponibili è vastissimo, e comprende sia equipaggiamento occidentale che russo (recuperabile sul campo di battaglia, ma non dai cadaveri, che scompaiono pochi istanti dopo essere stati uccisi). Solo l'armamento individuale utilizzabile si compone di ben trenta modelli diversi, dalla pistola Beretta M9 al missile terra-aria SA-7 Grail. Ampio anche il numero dei veicoli, sebbene pochi di essi siano utilizzabili dal giocatore. L'apparizione di nuove armi e mezzi è distribuita lungo il corso della campagna in modo da offrire una continua fonte di esaltazione per l'appassionato.

L'impronta cinematografica data al gioco risulta evidente anche dalla capacità dei protagonisti di "assorbire" diversi colpi prima di iniziare a denunciare problemi fisici e in seguito rantolare al suolo (il loro destino non è comunque segnato dato che basta somministrare rapidamente un kit medico per consentirgli di recuperare istantaneamente il vigore perduto). Inoltre la cura anabolizzante a cui sono stati sottoposti permette loro di trasportare un inventario infinito di armi e munizioni. Quest'en-

di diegocortese





fatizzazione dell'aspetto scenografico del gioco ha però portato ad una diminuzione del valore strategico.: alcune missioni che potrebbero essere affrontate mantenendo un basso profilo, per quanto ci si sforzi di rimanere silenziosi, finiscono spesso per tramutarsi in un caotico conflitto a fuoco. La principale fonte di rumori molesti che rovinano le tattiche di infiltrazione è costituita dai propri compagni, la cui IA si dimostra efficace solo quando si tratta di combattere appiedati o raggiungere una determinata locazione. Azioni più complesse quali l'uso corretto di un'arma pesante o l'avvicinamento silenzioso ad un'unità nemica si traducono spesso in una cocente disfatta. Lo stesso vale per gli iracheni, precisi nel tiro e abili nel nascondersi ma meno efficaci quando si tratta di usare veicoli blindati ed elicotteri. Ad ostacolare le tecniche stealth vi sono inoltre sistemi di allarme "magici" che si attivano senza motivo apparente e aree di respawn che producono unità nemiche in continuazione.

Considerato l'elevato numero di comandi richiesti da uno sparatutto a squadre, riuscire a ottenere un sistema di controllo ergonomico e facilmente assillabile è un'impresa particolarmente difficile. Pivotal Games ha optato per una configurazione sullo stile degli sparatutto in soggettiva, che impiega quasi tutti i pulsanti del pad e combinazioni di essi. Grazie ad una distribuzione intelligente delle varie azioni di gioco, la memorizzazione avviene in tempi piuttosto rapidi e in particolar modo risultano immediati il controllo manuale di ogni membro della squadra e l'assegnazione delle disposizioni da eseguire quando si lascia il team in gestione alla CPU. Sempre allo scopo di ottenere un sistema poco complesso, il numero di ordini è limitato ad attività basilari ma sufficienti a organizzare gruppi di fuoco o copertura reciproca. Per quanto il nostro giudizio sul sistema di controllo sia globalmente positivo, vi sono però alcune caratteristiche che andrebbero migliorate nei previsti sequel. La selezione della modalità di fuoco delle armi attraverso l'inventario manca di praticità, specie quando si vuole usare il lanciagranate M203. Non è possibile saltare né rotolare, il che limita la capacità di movimento dei soldati. L'autocentramento del reticolo di mira rende difficile il puntamento manuale delle armi, costringendo ad affidarsi principalmente a quello automatico, fortunatamente efficace. Sarebbe infine opportuno estendere la possibilità di scambio di oggetti tra i membri del team alle sole munizioni, in quanto può accadere di trovarsi nella paradossale situazione di avere un soldato inerme con i suoi compagni carichi di proiettili.

In quanto a modalità alternative disponibili, **Conflict: Desert Storm** si limita ad una sola opzione. Si tratta di un Cooperative Mode a due giocatori mediante split-screen verticale in cui si affrontano tutte le missioni della campagna Tempesta nel Deserto. Giocando in coppia il controllo dei membri della squadra viene suddiviso equamente tra i due giocatori, ad eccezione dei casi in cui uno di essi venga ferito o ucciso.

Come spesso accade con i titoli originariamente concepiti per PC, **Conflict: Desert Storm** non brilla per particolari qualità estetiche. In particolar modo infastidiscono i problemi di fluidità, la facilità con cui ci si incastra nei fondali e una pessima rilevazione della collisione dei poligoni. L'unica caratteristica grafica degna di nota è la vastità delle ambientazioni, costituite principalmente da distese desertiche, canyon e centri abitati ricchi di elementi architettonici. Migliore la realizzazione del comparto audio, specie per quanto riguarda gli effetti sonori. Non solo le armi di differenti calibri producono suoni diversi, ma sono stati curati anche dettagli come il rumore provocato dal movimento della torretta degli APC o lo sferragliare dei nastri delle mitragliatrici.

Conflict: Desert Storm non è la classica simulazione dalle esasperate pretese di realismo bellico, bensì un coinvolgente action game, rapido da assimilare ma difficile da portare a termine. Il titolo ideale per chi voglia avvicinarsi a questo genere di giochi o per un appassionato di armi e strategie militari in cerca di uno sparatutto che non lo impegni eccessivamente. Un buon inizio per questo neonato franchise.

voto **7 su 10**

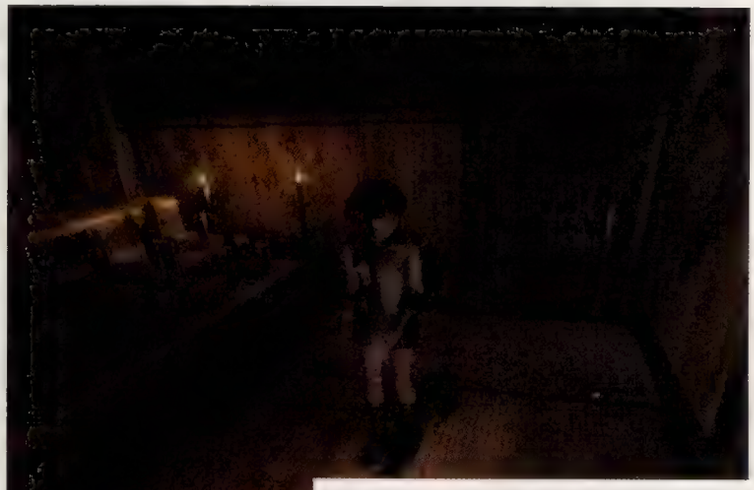
Premendo il pulsante R3 è possibile passare alla visuale in soggettiva per mirare con maggiore precisione.

L'unico modo per riuscire ad uccidere silenziosamente un nemico è quello di tenere a distanza i propri rumorosi colleghi.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TECMO** SVILUPPATORE **WANNADO** GENERE **SURVIVAL HORROR** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Project Zero

"Vorrei sapere da quanto tempo mio fratello e io abbiamo iniziato a vedere cose che gli altri non vedono. Mafuyu stava cercando qualcuno. Junsei Takamine, un famoso scrittore, scomparso nel nulla mentre svolgeva ricerche per un romanzo. Ma da due settimane non ho più notizie di lui. Ieri ho trovato un suo appunto. E ora so dove si trovava. A Palazzo Himuro..."

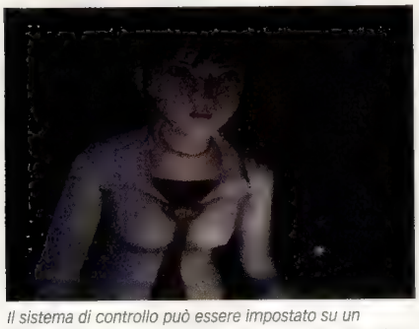


I punti ottenuti con ogni fotografia mandata a segno possono essere impiegati per potenziare la macchina fotografica. Oltre a migliorarne le caratteristiche offensive (velocità di carica, raggio d'azione, carica base), dipendenti anche dal tipo di pellicola utilizzata, è anche possibile investire nello sblocco delle funzioni ausiliarie. In questo caso il tasto L1 permetterà di eseguire l'azione impostata ("cercare" il fantasma, renderlo completamente visibile o rallentarlo, ad esempio) al costo di una delle pietre speciali recuperate durante l'esplorazione.

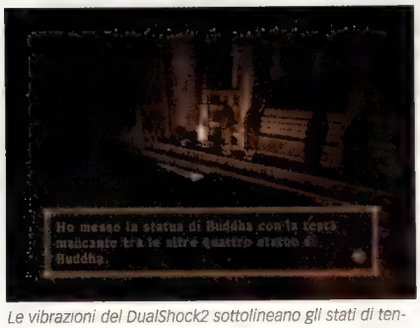
di ivanfulco

Succedono cose strane a Palazzo Himuro. Abbandonato da anni alla rovina, devastato dal tempo e dalle strane voci che gli girano intorno, questo posto ispira il terrore che nasce dal percepire qualcosa quando l'occhio non vede nulla. Miku non avrebbe mai pensato di entrare in quel luogo da sola. Nessun dubbio. Nella notte infinita di questo ammasso di legno medievale, con solo una piccola torcia in mano, a muoverla è la volontà di ritrovare il fratello scomparso. A sostenerla, invece, il sesto senso che la sua famiglia si tramanda da generazioni. "Vorrei sapere da quanto tempo mio fratello e io abbiamo iniziato a vedere cose che gli altri non vedono", si chiede lei stessa. Si raccontano strane leggende su Palazzo Himuro. Storie terrificanti sulla famiglia che un tempo lo abitava. Celebrazioni di riti pagani. Rapimenti di bambini nei villaggi circostanti. Cadaveri ritrovati privi di arti e di testa, letteralmente strappati via dal corpo. Ma Miku non sapeva quasi nulla di tutto questo quando la sua torcia ha illuminato per la prima volta l'ingresso del Palazzo. Mentre vagabonda per queste stanze buie, inghiottite da una liquida oscurità, infierendo con il suo peso sul legno cedevole di questi pavimenti, le informazioni sulle quali può fare affidamento sono solo quelle degli indizi che riesce a trovare. Lo scrittore Takamine ed il suo gruppo erano stati qui prima di lei. Mafuyu, suo fratello, era arrivato dopo di loro. Tutti i loro appunti, tutti gli articoli di giornale ritagliati e trascinati qui dentro, tutte le cassette registrate come diario estremo di una situazione estrema, sono sparse per i corridoi di questa mansion rediviva, in questi luoghi che hanno condotto ogni loro visitatore alla pazzia. E alla morte. Ma ci sono altre voci che accompagnano Miku. Sono le voci mutilate degli spiriti che infestano queste sale. Miku li vede, percepisce il loro dolore, la loro rabbia, ma per difendersi non ha nient'altro che una vecchia macchina fotografica. Un oggetto strano, appartenuto alla madre, apparentemente in grado di colpire le anime disperate e di infliggere loro sofferenza, sciogliendo nel nulla i loro corpi eterei. Estratta quest'ultima, Miku entra in una modalità in prima persona che non è solo strumento di esplorazione visiva, ma anche l'unico assetto da combattimento a sua disposizione. In quel momento i controlli prendono la forma spiazzante del first person shooter. Una leva per spostare la visuale, un'altra per muoversi, sempre pronti ad agire sul tasto dorsale per scattare una foto allo spirito che vuole assorbire la nostra forza vitale. L'obiettivo circolare al centro della visuale diventa la bocca di fuoco di Miku, nella quale inquadrare il più a lungo possibile gli spiriti per accumulare quell'energia mistica che si scaricherà, con violenza, al momento dello scatto. Perdere lo spettro di vista significa perdere ogni punto di riferimento, ritrovandosi magari a ruotare su sé stessi, alla ricerca di quella figura incerta, diafana, incorporea, che terrorizza svanendo e riapparendo altrove, che oltrepassa i muri, che ci deride, pronta a volare su di noi senza preavviso. Ma Miku, per affrontare questi spettri, o semplicemente per orientarsi all'interno di questo luogo, ha altri strumenti in grado di aiutarla. Una luce arancione della macchina indica la presenza di uno spirito nella stanza, variando di intensità per suggerirne posizione e distanza. Una luce blu segnala la presenza di oggetti da raccogliere o di elementi da esaminare. Gli oggetti più rilevanti brillano nel buio, permettendo di raccogliere facilmente qualsiasi cosa reclami di entrare nell'inventario. La macchina fotografica mostra invece immagini povere, al limite del monocromatico, distese dietro un velo da pellicola antica che ricorda il video sgranato degli incubi di James Sunderland. Ma almeno, grazie ad essa, Miku può catturare le immagini del mondo reale. E soprattutto quelle di un mondo parallelo. Preannunciate dall'illuminarsi della piccola luce blu, piccole distorsioni dello spazio segnalano la presenza di enigmi o di questioni da risolvere, invitando Miku ad inquadrare gli oggetti coinvolti nella manifestazione spettrale. Una foto dove lo spazio perde la sua coerenza e sulla pellicola l'immagine del reale cessa di esistere, per mostrare invece altri mondi, altre situazioni, persino altri volti, in grado di rivelare il significato di luoghi, enigmi, porte o quant'altro, conducendo la protagonista verso le verità da seguire. La posizione di piccole statue si imprime sulla pellicola, mostrando la soluzione ad un semplice enigma. L'immagine di un oggetto si trasforma in quella del luogo al quale è misteriosamente collegato. Catturare foto di anime vaganti, che si trascinano nel Palazzo con la volontà di essere affranca-

Project Zero *offre la possibilità di salvare un numero infinito di volte. Nei punti di salvataggio è inoltre possibile allestire il proprio album di fotografie personale e, all'occorrenza, ottenere fino a 30 scatti della pellicola con minore potere esorcizzante. Un sistema che permette di non rimanere mai senza "munizioni".*



Il sistema di controllo può essere impostato su un modello screen-relative o su un modello character-relative. Nella modalità preimpostata lo stick analogico destro controlla il movimento della torcia di Miku.



Le vibrazioni del DualShock2 sottolineano gli stati di tensione della protagonista, simulando il battito cardiaco durante "visioni" particolarmente impressionanti o dopo aver corso troppo a lungo.

te dal dolore, permette di bruciare i sigilli presenti sulle porte, accedendo così a luoghi prima spettralmente serrati. Brevi ma rilevanti incisi che dettano chiaramente il ritmo della narrazione, trascinando Miku da un luogo all'altro, continuamente, sulle corde di un'azione in equilibrio tra esplorazione ed enigma. E mentre le ombre disegnate dalla torcia scivolano dietro gli oggetti, stendendo un sottile velo grottesco su ogni muro di questo posto, sono proprio gli enigmi ad interrompere il passo della narrazione per spezzare la tensione nervosa. Enigmi mai fuori parametro di difficoltà, talvolta ripetitivi nella loro meccanica di fondo, ma sempre di una basicità dolce, fluida, godibile. Oltre le più ordinarie associazioni chiave-porta, comunque sfruttate in più occasioni, verso una semplicità enigmistica appagante, ma mai svilente. Piccole parentesi che distolgono Miku dall'orrore del racconto, che intanto scorre fluido e naturale come raramente visto in avventure di questo tipo. Perché a Palazzo Himuro, tra i ricordi di riti sanguinosi, sono le stesse anime dei defunti a condurre Miku per mano. Le apparizioni si succedono, spesso non ostilmente, avvicendandosi in un vortice di figure spettrali che indicano la via da seguire, pronunciano parole frantumate e sibilanti, rilasciano elementi utili a capire dove dirigere i propri passi e la luce della propria torcia. In pochi frangenti la sensazione di sperdimento prende il sopravvento. In ogni momento Miku ha almeno dei brani d'idea sui quali ragionare, dai quali farsi trasportare, avanzando tra le stanze con l'incoscienza di chi è dentro un videogioco. La volontà di capire è l'elemento che la stringe in legame con il giocatore, inducendola a proseguire anche dopo quello che doveva essere l'ultimo salvataggio, dopo la sequenza in flashback che svela brandelli di racconto, dopo l'ennesima foto all'ennesima distorsione che ci rimanda ad un altro luogo. Vivrà momenti di rara angoscia, la giovane Miku. Perché così hanno deciso le presenze di Palazzo Himuro. E il fascio luminoso irrisorio della torcia, battaglia persa contro l'oscurità invadente, non potrà nulla per far scivolare via il terrore. Persino diretta verso la fonte dello stridio che ci ha fatto voltare, questa luce non è mai in grado di offrire agli occhi nulla che non sia qualche secondo di osservazione tachicardica. E allora meglio imparare a gestire le emozioni. Perché la sofferenza della tensione, a Palazzo Himuro, è un piacere sadico che non si scioglie, neanche proseguendo notte dopo notte, a causa di un'avventura in crescendo, distesa su un'atmosfera caliginosa dove piccoli colpi di genio narrativo accompagnano un evolversi di eventi fitto, continuo, mai dispersivo. Una prova di regia e di narrazione ai massimi livelli del genere. Eppure Palazzo Himuro, per chi ha vissuto voluttuosamente le atmosfere di un'altra nota città nebbiosa, e solo per loro, soffre di un vago limite di raffinatezza, da ricondurre alla sua relativa razionalità. L'avventura si svolge di fronte agli occhi del giocatore come un plausibile racconto, un mosaico in allestimento, in grado di regalare frammenti inattesi, sconvolgenti, ma che Miku, o chi per lei dietro allo schermo, può comunque intuire, almeno nelle sue forme esteriori. In **Project Zero** il giocatore non sempre conosce ciò che ha di fronte, non sempre è in grado di capirlo immediatamente, ma non c'è occasione nella quale non riesca a concepirlo, a razionalizzarlo, diversamente da quanto accade tra le strade di **Silent Hill 2**. Nella storia di Miku non c'è l'interpretazione ostile delle avventure di James Sunderland. Almeno non a tali livelli di alienazione. Ma forse Miku non lo sa. E consapevole del fascino di quest'avventura continua a vagabondare con la torcia nella mano e le gambe che tremano. Perché succedono cose strane a Palazzo Himuro. E Mafuyu dev'essere qui da qualche parte…

voto 8 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **ACCLAIM STUDIOS AUSTIN** GENERE **FPS** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Turok: Evolution

Evoluzione non significa abbandono della tradizione. Lo sanno i ragazzi di Acclaim Studios, che hanno pensato bene di riportare **Turok** ai fasti di un tempo proprio con un ritorno alle origini...

di giuseppede riso

Grava un onere non facile su **Turok: Evolution**, primo esponente della serie a comparire anche su console non Nintendo e ad essere pensato in una prospettiva multi-piattaforma: quello di riscattare un franchise che agli esordi si era presentato come uno dei più promettenti (e redditizzi) mai realizzati da Iguana Entertainment (oggi nota col nome di Acclaim Studios), ma degenerato poi in una sfilza di mediocri seguiti di scarso interesse. Forse per testimoniare questa volontà di rivalsa, o forse solo per scaramanzia, gli sviluppatori texani hanno deciso di fare un passo indietro e ripartire con un titolo dai motivi concettualmente più vicini al capostipite della saga, ma modellato nel contempo attorno a una struttura di gioco al passo con i tempi rafforzata dell'esperienza maturata con la realizzazione dei pur deludenti sequel. Un'evoluzione, per rimanere fedeli al nome, capace di rilanciare l'epopea giurassica made in Acclaim con un fps all'altezza della nuova generazione.

La storia si colloca in tempi antecedenti alle avventure vissute nel primo **Turok**. **Evolution** è infatti basato sulle gesta che hanno portato Tal'Set (il nostro alter ego) a divenire un leggendario Dinosaur Hunter, e può considerarsi pertanto un prequel a tutti gli effetti. Trascurabili le premesse narrative che ruotano attorno a improbabili temi incentrati sul regolamento di conti e sulla conquista della libertà. Quello che conta sapere è che, suo malgrado, Tal'Set è stato trasportato in un mondo misterioso chiamato Lost Lands e che dovrà annientare un intero esercito di sleg (esseri simili a un ipotetico incrocio tra una lucertola e un dinosauro) prima di assaporare gloria e vendetta.

Il gioco è suddiviso in ben quindici capitoli, ciascuno frazionato in ulteriori sotto livelli. Il raggiungimento dell'obiettivo principale che conclude ciascuno di essi è prevede il soddisfacimento di numerosi incarichi minori che si identificano con il filo conduttore che lega le missioni tra loro. In questo modo, si è cercato non solo di variegare l'azione all'interno di uno stesso capitolo, ma anche di spezzare la monotonia tra un incarico e l'altro. A tal fine gli autori si sono serviti di espedienti che si rifanno in maniera esplicita a tutti i più importanti FPS degli ultimi anni: impossibile non constatare come alcuni stage subiscano forti influenze provenienti dritte dritte dalle peripezie della signorina Croft, incentrati come sono sull'attivazione di meccanismi o sulla risoluzione di semplici puzzle che costringono a frequenti andirievieni da una parte all'altra del livello, talvolta avversati da trappole celate nello scenario in puro stile Indiana Jones (come dardi appuntiti, lame e fiammate che fuoriescono all'improvviso dalle pareti). Altri, invece, ci vedono in sella ad una specie di pterodattilo, impegnati ad emulare le gesta del Barone Rosso in serrati dog-fighting. Alcune situazioni proposte pongono l'accento sull'elemento stealth, costringendo ad avanzare con discrezione tra le linee nemiche al fine di evitare l'allarme generale e una inopportuna caccia all'uomo.

Per quanto riguarda il disgustoso bestiario da eliminare, si tratta probabilmente dell'aspetto cui è stata prestata maggiore attenzione. Sebbene generalmente poco vari tanto nell'aspetto quanto nelle strategie di attacco, gli sleg si comportano in base alle circostanze grazie a un particolare sistema di intelligenza artificiale battezzato Squad Dynamics System (S.D.S.) che ne determina anche la capacità di cooperazione: riparano in posizioni più favorevoli da cui far fuoco ove consentito, oppure si lanciano in una sana scazzottata quando braccati da vicino. Spesso sono tenaci al punto di salire le scale perpendicolari alle pareti o di tuffarsi in acqua pur di stanarci, ma sanno darsi alla fuga per suonare l'allarme quando l'aria comincia a puzzare di polvere da sparo. Non male, anche se nulla di realmente nuovo o particolarmente ben realizzato. Abbondano le macabre animazioni in punto di morte fedelmente a quanto avveniva nel progenitore su N64, probabilmente il primo FPS in senso assoluto a concentrarsi seriamente su questo aspetto. Ai giocatori più sadici viene offerta l'opportunità di massacrare gli sleg nei modi più atroci; mutilarli di braccia, teste, gambe per farli rantolare esanimi al suolo, tagliarli come burro a colpi di laser o anche solo disarmarli con un proiettile ben assestato per vederli alzare le braccia atterriti.

Gli strumenti messi a disposizione per la macellazione sono in numero a conti fatti sufficiente, tuttavia nessuno di questi brilla per spettacolarità o originalità. Si comincia con una specie di tomahawk campignano affiancato ben presto da attrezzi sempre più potenti. Spesso questi nascondono più di un utilizzo: nel caso del tomahawk si può optare per una serie di fendenti rapidi ma poco efficaci, oppure per un colpo singolo ("caricato" mediante la pressione prolungata del tasto R2), ma decisamente più doloroso. Una stessa arma può venire potenziata o essere trasformata in un'altra dagli

Nel corso delle operazioni più impegnative potremo contare sull'aiuto dei soldati alleati.

impieghi completamente differenti (tramite la pressione del tasto R3). Questa multi-funzionalità è male implementata, dimostrandosi in più di un frangente motivo di confusione che, sommandosi ad un sistema di interscambio delle armi piuttosto lento e impacciato, ci rende spesso facili bersagli. Peggio ancora, il sistema di puntamento viene pesantemente penalizzato dalla forte instabilità del frame rate.

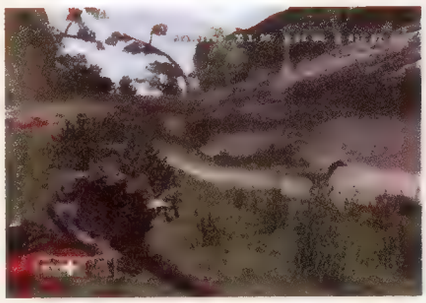
La realizzazione tecnica è complessivamente scialba e non è solo l'aggiornamento dello schermo a presentare aspetti da rivedere. Un marcato pop-up domina molti elementi grafici anche a breve distanza dal nostro punto di vista, ma è probabilmente la mediocrità con cui è stato gestito il gioco nel suo complesso la sua lacuna più grave. Il design dei livelli è a dir poco semplicistico, poco ispirato non tanto per la generale linearità che caratterizza ciascuno di essi, quanto per una ricostruzione scenografica anonima dove elementi e strutture ambientali sono appiccicati senza inventiva. Gradevoli i luoghi all'aperto: erba, cespugli che si piegano sotto il nostro peso e alberi che ondeggiano sono impreziositi da colori accesi vicini a quelli di un cartone animato. Spesso però la ricchezza della vegetazione si rivela un ostacolo che impedisce di vedere cosa si ha di fronte e dove si sta andando.

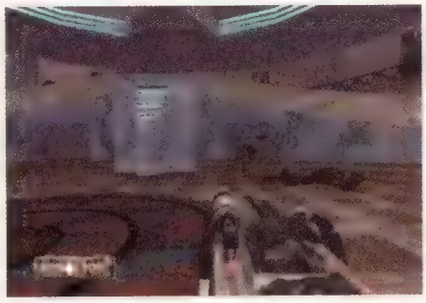
Eppure, i veri limiti del gioco risiedono altrove. Le diverse soluzioni adottate per arricchirne i contenuti non vengono né elaborate come sarebbe stato lecito attendersi, e nemmeno amalgamate in maniera uniforme e soddisfacente. La sensazione è quella di trovarsi di fronte ad un polpettone di idee impastato alla meno peggio. Ci si è limitati a mettere insieme tutti gli ingredienti peculiari del genere riciclandoli da un mucchio di giochi diversi, ma a guidare il tutto c'è la mano della neghittosità, incapace di reinterpretare in maniera peculiare e soprattutto ingegnosa i tanti spunti che rimangono tali in quanto solamente accennati in un contesto totalmente privo di creatività. E' la mancanza di ardore l'atmosfera diffusa che si respira in queste Lost lands a 128bit. Il gioco si sviluppa seguendo la formula più classica cui uno sparatutto possa aderire, in modo del tutto impersonale e privo di brio. Al giocatore non viene mai data nessuna occasione di sentirsi artefice di manovre esaltanti e risulta difficile resistere ai colpi di sonno che lo attanagliano anche quando le pallottole fischiano copiose. Per contro, la longevità è assicurata non solo dal cospicuo numero di stage ma anche da un livello di difficoltà decisamente alto dalla seconda metà del gioco in poi. E' stata inclusa una discreta modalità multiplayer grazie alla quale poter sfidare un amico (e uno soltanto, niente frag fest con multitap). Oltre alle canoniche "Deathmatch" e "Una bandiera", ve ne sono anche altre ben più stravaganti come "Scontro Turok" (si combatte solo con mazze e archi; bandite le armi da fuoco), "Rabbia del guerriero" (occorre uccidere l'avversario più volte possibile senza farsi accoppare), "Cecchino" (solo pistola di precisione e colpi alla testa) e "Scimmia" (bisogna cercare di trattenere una scimmia per più tempo rispetto all'avversario). Queste modalità possono essere a loro volta influenzate da alcuni parametri secondari come munizioni illimitate, colpo singolo, energia esaurita etc.

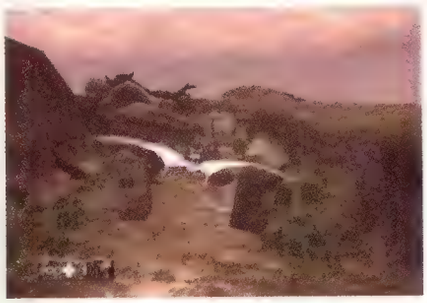
Segnaliamo inoltre una conversione PAL non disastrosa, ma nemmeno encomiabile. Presente il supporto multi-lingua che consente di scegliere tra i principali idiomi europei, tra cui naturalmente l'italiano, ma non si intravede alcun segno di ottimizzazione. La mancanza di un selettore per i 60Hz compromette la resa finale per la presenza delle oramai temute bande nere che schiacciano visibilmente l'area di gioco, oltre che per uno scrolling più lento che nella controparte NTSC.

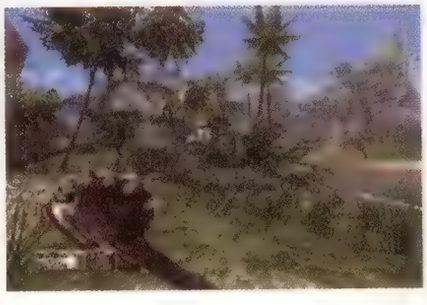
C'è del buono nel mondo di Tal'Set. E' innegabile infatti che il gioco sia stato portato avanti con discreto impegno e che si sia cercato disperatamente di porlo sullo stesso piano di sparatutto più blasonati per recuperare gli onori di un tempo. Ma è la passione a mancare. Così com'è, il titolo Acclaim è un FPS senza né arte né parte, un aggregato di citazioni anche interessanti, il cui potenziale viene solo accarezzato ma mai pienamente esplorato fino in fondo e organizzato in un complesso organico che lo valorizzi nel migliore dei modi. Un po' **Tomb Raider** e un po' **Unreal**; un po' **Half-life** e un po' **Quake 3**, **Turok: Evolution** si dimostra un rimaneggiamento incolore, monotono nei contenuti e blando nella forma, dotato di una sua personalità ma privo di spina dorsale.

voto 5 su 10







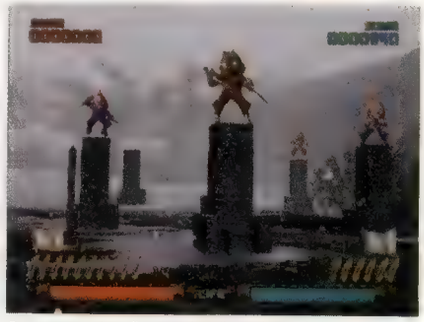


FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **NAMCO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Ninja Assault

Il ninja: l'assassino invisibile. Il killer all'arma bianca. Evidentemente i protagonisti di **Ninja Assault** devono aver marinato qualche lezione al corso di ninja a giudicare dalle assordanti pistole con cui seminano stragi per le strade del Giappone feudale.

Per abbattere la maggior parte dei nemici non è sufficiente un singolo colpo. Per indicare la vitalità rimanente ad ogni avversario ferito un apposito indicatore graduato viene visualizzato in prossimità del nemico ogni volta che questi subisce un colpo.



*Per movimentare il gameplay di **NA** è consigliabile collegare due light gun alla console e ingaggiare gli scontri a fuoco impugnando un'arma per mano, naturalmente al grido dantesco di "Let's rock baby!".*

di cristiano**bonora**

C'è del marcio in Giappone. Perlomeno in quello che fa da sfondo alle sparatorie di **Ninja Assault**. Rapimenti, sacrifici umani, poteri occulti, conflitti sanguinari irrisolti. Ma se nel 2002 vengono ancora rilasciate produzioni i cui presupposti narrativi ruotano attorno al rapimento della solita principessa inetta non si può fare a meno di storcere il naso. Se non altro per risparmiarsi quel terribile odore di marcio.

Ninja Assault si presenta così. Una trascurabile premessa al più stravisto degli storyline, due controfigure di eroi raccattate per l'occasione da un marciapiede (impossibile che si tratti di "veri" eroi: un losco spaventapasseri col volto imbavagliato da un burka e un panzone da antologia dalle movenze traballanti) e la prevedibile schiera di carne da macello digitale da sforacchiare a colpi di light gun. **Ninja Assault** altro non è se non la conversione dell'omonimo coin-op apparso in sala-giochi circa due anni addietro. Al contrario di quanto sperimentato nel corso dell'ultimo lustro dalle serie di **Virtua Cop**, **Time Crisis** e **Gun Survivor**, **NA** propone un'interpretazione all'antica dello sparatutto con pistola a raggi infrarossi. Il susseguirsi dell'azione avviene sui binari, ignaro cioè dei tentativi di evoluzione in fatto di libertà di movimento abbozzati dai titoli Capcom, e senza una variante ludica assimilabile al nascondino dietro gli elementi del fondale proposto dalla stessa Namco prima di tutti. Rispetto al poliziotto virtuale di Sega, invece, **Ninja Assault** non vanta una soddisfacente e produttiva interazione con i fondali, nè il dinamismo ludico offerto dalle fasi di gioco a bordo di veicoli. In effetti **Ninja Assault** ripropone una formula antica, nel tentativo di renderla appetibile ai giorni nostri infarcendola con la massima varietà di situazioni possibili, nei limiti di quanto concesso da una ricetta di gioco ormai ricoperta da almeno due dita di polvere.

Nemici che sbucano da gigantesche palle di neve in caduta libera da una montagna, arcieri pioventi dal cielo imbragati dentro sperimentali parapendii, maghi della telecinesi che sbucano da ogni dove e scompaiono non prima di averci bersagliato di proiettili energetici: il bestiario di **Ninja Assault** propone fenomeni da baraccone per tutti i gusti. Eppure **Ninja Assault** non ce la fa. La pluralità di situazioni ricreate sembra alla lunga omologarsi ad un concetto degradato di cecchinaggio incentrato più sulla prontezza di riflessi che non sulla mira vera e propria. Non capita mai di adocchiare il mirino della light gun prima di esplodere un colpo, mentre con grande frequenza ci si ritrova a martellare il grilletto dell'arma imbevendosi l'indice di acido lattico.

Il comparto grafico contribuisce a suscitare quell'impressione di approssimazione trasmessa dall'intera produzione. **Ninja Assault** propone texture di buon livello, che ricoprono strutture poligonali ben amalgamate a fondali in bitmap. Tuttavia i modelli 3D di tutti gli attori a video sono realizzati con un pugno di poligoni, così come le architetture dentro le quali si dipana l'azione. Il risultato è quello di una grafica non brutta, ma tecnicamente superata.

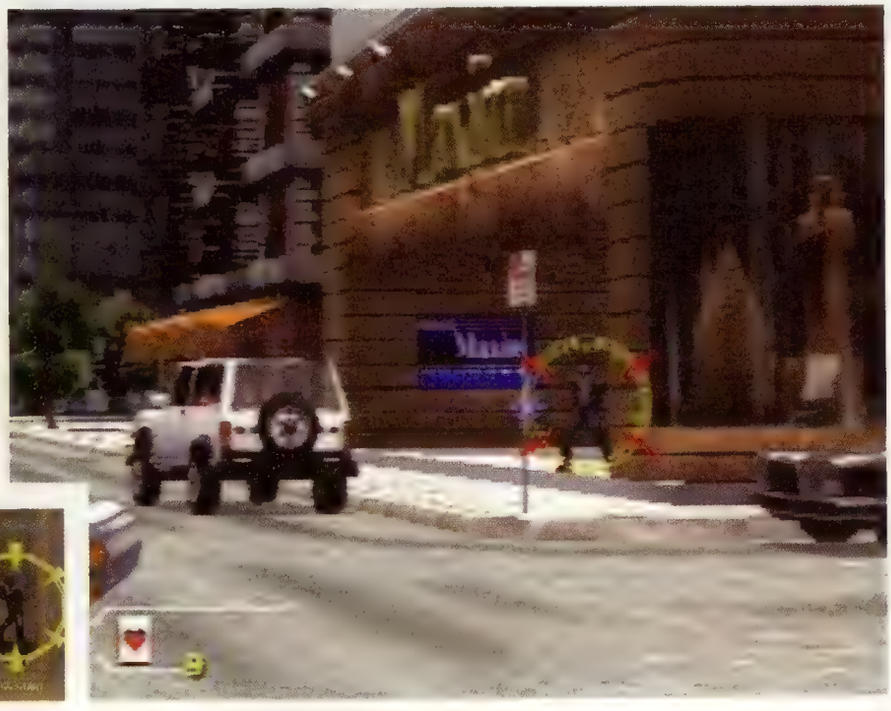
Rispetto al coin-op da cui è tratto, **Ninja Assault** snocciola tutta una serie di extra e modalità dedicate alla versione casalinga che si rivelano essere molto più di un aggiunta trascurabile. Al contrario, le inedite modalità "esercitazione", "missione" e "storia", costituiscono l'autentico piatto forte del gioco, tanto da persuadere il giocatore ad avvicinare solo in un secondo momento il classico arcade mode. Le modalità "esercitazione" e "missione" propongono intriganti sfide di breve durata dagli obiettivi molto precisi, come colpire un certo numero di frecce scagliate da un manipolo di arcieri, abbattere un nemico circondato da fanciulle innocenti, sopravvivere per un tot di secondi a un autentico attacco in massa da parte dei ninja controllati dalla CPU. Se pensate che in **Ninja Assault** sono presenti circa una quarantina di queste sfide, vi renderete conto della fetta di tempo che andranno ad assorbire nell'ammontare di ore di gioco offerto dal pacchetto completo. Lo story mode consiste invece in un remix dell'arcade mode cui vengono aggiunte sezioni inedite, il tutto shakerato e servito in tre capitoli distinti ciascuno di lunghezza paragonabile al coin-op originale.

In questo modo **Ninja Assault** riesce a riscattarsi dal vizio congenito del genere, superando i limiti di longevità di cui soffre il 90% degli sparatutto con light gun. Rimane il fatto che la mancanza di mordente sofferta da un gameplay e da una tecnica anacronistici scoraggerà a priori la maggior parte dei potenziali acquirenti, già insospettiti da quell'insopportabile puzzo di marcio.

voto **5 su 10**

Virtua Cop Re-Birth

Gallina vecchia fa buon brodo, così dicono i nonni. Ma sarà proprio vero? Forse nel caso dei pennuti, ma per quanto riguarda i videogiochi...



Virtua Cop Re-Birth *supporta il DualShock2 e la Guncon 2 di Namco, utilizzando la quale è possibile ricaricare con il pulsante posto sul calcio della pistola, evitando così di vedersi costretti a perder tempo per sparare fuori dallo schermo all'apparire della scritta "Reload".*

Per sbloccare le immagini in CG della galleria è necessario colpire oggetti e personaggi particolarmente sfuggenti mentre si gioca nella modalità principale.

Può bastare qualche ritocco marginale alla grafica di due giochi del biennio 1994/95 per far parlare di una rinascita? Probabilmente no, soprattutto se il restauro poligonale è misero come quello operato da Sega per questa tardiva trasposizione su PlayStation2 di **Virtua Cop** e **Virtua Cop 2**. Due titoli dall'importanza storica indiscutibile, d'accordo, ma un po' troppo stagionati per essere riproposti in una veste praticamente identica a quella originale nell'anno di grazia 2002, e per di più all'utenza di una macchina che ci ha abituato a ben altri exploit. È indubbio che il moderato lifting a cui entrambi i giochi sono stati sottoposti abbia fatto guadagnare loro una risoluzione più alta e qualche ripulitura sulle superfici che compongono i fondali e i personaggi, ma le texture impastate, la carenza di definizione e dettagli che affligge tutto ciò che il motore grafico si preoccupa di mandare a schermo e il mancato intervento di AM2 su tutta una serie di piccoli particolari che avrebbero richiesto ben pochi sforzi per essere migliorati, fanno pensare ad un lavoro incompleto, eseguito in maniera svogliata e senza convinzione. Sperare in un autentico remix, magari con cambiamenti sostanziali volti a rendere ambienti e personaggi più vari e attuali, sarebbe stato quasi sicuramente eccessivo, ma Sega avrebbe almeno potuto adeguare la grafica alle caratteristiche della macchina su cui ha scelto di portare i suoi gioielli d'epoca, dei quali è ovviamente rimasto intatto anche l'audio (jingle, spari, esplosioni, urla di dolore e fastidiose richieste di aiuto degli ostaggi – tutto qui).

Meno male che a salvare il salvabile ci pensa il gameplay, da sempre riconosciuto come il principale sostegno della serie **Virtua Cop**. L'enfasi, come da tradizione, è posta sull'accuratezza e sulla precisione, ma questo non significa che non sia richiesta una certa velocità nelle reazioni: i nemici escono allo scoperto in gruppo, impiegano poco tempo per prendere la mira e quando attaccano non perdonano, sia che utilizzino fucili e pistole, sia che ricorrano a bombe a mano e armi da taglio. Gli avversari più infidi si nascondono dietro gli elementi dello scenario e alle spalle degli ostaggi, i quali sembrano voler fare di tutto per farsi ammazzare per errore (al prezzo di un'unità di energia per il povero giocatore incolpevole). I tiri di precisione vengono incoraggiati e premiati, le armi aggiuntive nascoste qua e là regalano qualche istante di folle onnipotenza a base di piombo rovente, i boss fanno del loro meglio per ostacolare la progressione dell'utente e la varietà delle situazioni proposte, in particolar modo nel più recente **Virtua Cop 2** (arricchito dai percorsi multipli inseriti all'interno dei primi tre livelli), è decisamente apprezzabile. Gli extra, al contrario, non sono niente di che, a riconferma della pigrizia con cui questo pacchetto è stato allestito – non si va oltre una sezione di allenamento in cui sparare alle solite sagome (da soli o contro la CPU, tentando di soddisfare i requisiti di precisione e punteggio richiesti per passare di livello) e una galleria di immagini tutt'altro che esaltanti, ma bisogna riconoscere che i menu di configurazione sono molto completi e consentono addirittura di optare per la lingua inglese in alternativa a quella giapponese.

Resta il fatto che più che di una rinascita, purtroppo, sarebbe il caso di parlare di una riesumazione, con tutto il rispetto dovuto a una pietra miliare quale è il franchise **Virtua Cop**. Il tempo, d'altra parte, passa per tutti, e lascia dei segni impietosi anche sui videogiochi più solidi dal punto di vista della giocabilità. Sono molti i titoli che devono qualcosa agli impavidi poliziotti virtuali di Sega, ivi incluso quel **Time Crisis 2** che attualmente rappresenta il termine di paragone per gli sparatutto-con-pistola su PlayStation2, ma questo non basta a giustificare i 5800 yen richiesti da Sega per l'acquisto di **Virtua Cop Re-Birth**. Se e quando verrà approntata una versione PAL, possibilmente a prezzo ridotto, ne riparleremo, ma per ora questa raccolta è realmente appetibile soltanto per i fanatici del genere.

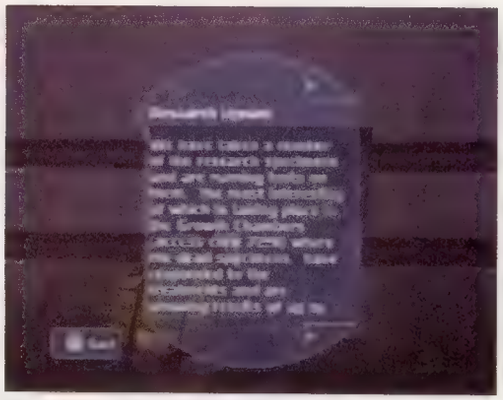
voto **6 su 10**

di erikpede

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **VIVENDI UNIVERSAL GAMES** SVILUPPATORE **BLACK LABEL/COMPUTER ARTWORKS** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

La Cosa

Vent'anni per passare dal grande schermo ai videogiochi: un record assoluto, corredato da una riuscita davvero inattesa. Forse è vero che le cose migliori le ottiene chi sa attendere...



*Testato da **Super Console** in versione inglese, **La Cosa** è stato interamente localizzato (software, confezione e manuale) per il mercato italiano.*

di erikpede

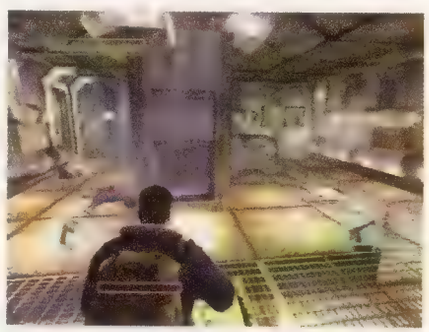
Sono passati tre mesi dagli eventi narrati nel film *La Cosa* (John Carpenter, 1982) ed una nuova squadra di ricerca è stata spedita in Antartide per indagare sul disastro dell'avamposto scientifico Outpost #31. Queste, in buona sostanza, sono le premesse di questo atipico videogioco prodotto da Vivendi Universal Games, una specie di seguito interattivo di un film che un vero sequel, stranamente, non l'ha mai avuto...

Chiamato a vestire i panni del capitano Blake, il giocatore si trova al comando di una spedizione a cui partecipano anche altri tre uomini – un medico, un ingegnere e un soldato. E qui iniziano le novità che fanno di **La Cosa** uno dei titoli più sorprendenti dell'anno, dato che a differenza di quanto accade nei survival horror tradizionali, il gioco di Computer Artworks non chiede all'utente di affrontare l'avventura da solo, bensì gli "impone" la gestione di un piccolo manipolo di militari. Il numero massimo di gregari reclutabili in contemporanea è pari a 4, e ogni personaggio possiede mansioni specifiche in base alla sua qualifica: i medici, quindi, provvedono alle necessità dei feriti, mentre gli ingegneri si occupano delle emergenze elettriche (la base è in rovina, non dimentichiamolo) e i soldati forniscono una copiosa dose di fuoco di copertura (chiaramente più preciso di quello ottenibile dagli altri militi, che in ogni caso sono perfettamente in grado di dire la loro con un'arma in pugno). In qualità di capitano, Blake può impartire ordini di vario tipo ai suoi compagni, chiedendo loro di seguirlo o di sostare in una certa zona, o ancora indirizzando un ingegnere verso un dispositivo da riparare; l'intelligenza artificiale dei militari, incredibile-ma-vero, è inappuntabile nella maggior parte dei casi, con una menzione particolare per il comportamento in battaglia (vedere i propri soldati che si difendono con onore, si coprono le spalle a vicenda e retrocedono quando è indispensabile dà una ragionevole soddisfazione). Per far sì che la truppa obbedisca alle disposizioni di Blake, però, è necessario che i componenti della squadra si fidino di lui, e ciò è tutt'altro che scontato...

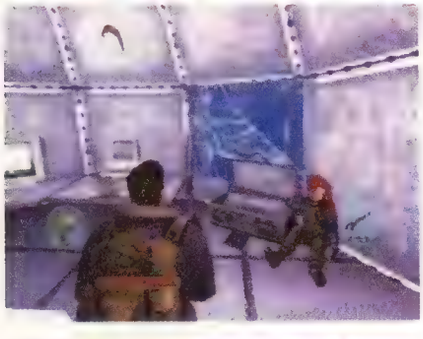
Chi ha visto il film originale, infatti, ricorderà che la Cosa del titolo non è soltanto un terrificante mostro venuto dallo spazio, ma anche un virus capace di prendere la forma delle sue vittime. Il che vuol dire che tutti, membri del team di recupero compresi, potrebbero essere degli alieni. E qui Computer Artworks ha avuto un altro colpo di genio, allestendo un meccanismo di fiducia e paura che domina le reazioni dei personaggi non giocanti e che finisce per essere il vero cuore pulsante dell'avventura. Da semplici comprimari quali avrebbero potuto essere, i compari di sventura del roccioso Blake diventano entità "coscienti" con cui bisogna fare i conti e a cui bisogna dimostrare costantemente di non essere stati contagiati. Nel caso dovessero pensare che il loro capitano è un alieno, i militi non esiterebbero a farlo fuori – di qui la necessità di partecipare attivamente alle battaglie con i mostri, di evitare di colpire per sbaglio i propri commilitoni per scongiurare ritorsioni, di dare ascolto alle loro lamentele e di soddisfare le loro necessità (espresse tramite l'eccellente parlato campionato, ricco peraltro di imprecazioni, e un set di icone sovrastanti le teste dei personaggi), di rifornirli di munizioni e di somministrare loro le prime cure nel malaugurato caso non ci sia alcun medico nel team. A mali estremi, poi, bisogna porre i classici estremi rimedi: se un subordinato proprio non vuol saperne di obbedire, è possibile puntargli un'arma alla testa per qualche secondo per ricondurlo sulla retta via. Così facendo non si guadagna certo in fiducia, ma se non altro ci si procura un minimo di collaborazione forzata...

Sin qui per quanto riguarda le relazioni interpersonali, e sarebbe già tanto, alla luce della generalizzata piattezza che oggi come oggi affligge una sostanziosa fetta dei survival horror in circolazione. I tipi di Computer Artworks, però, non si sono accontentati di assolvere al proverbiale minimo sindacale in quanto a innovazione, ma sono andati ben oltre. Nella fattispecie, hanno preso in considerazione pure la paura, il terrore incontrollabile che assalirebbe chiunque se ci fosse nei paraggi un alieno dalla forza smisurata e dalla crudeltà inimmaginabile. Paura che si manifesta con le reazioni inconsulte dei militari più instabili dal punto di vista emotivo, i quali non si fanno scrupoli di tremare vistosamente quando sono spaventati o di mettersi a vomitare di fronte ad un cadavere particolarmente mal ridotto. In questi frangenti occorre metter prontamente mano alle siringhe di adrenalina, terminate le quali bisogna rimboccarsi le maniche e allontanare i malcapitati sull'orlo di una crisi nervosa dagli orrori che ne hanno frantumato le ultime resistenze mentali. Dare una mano ai propri compagni, ad ogni modo, equivale semplicemente a prolungarne per un po' le speranze di vita: praticamente tutti i personaggi non giocanti, prima o poi, vengono contagiati dal virus e si trasformano in alieni, e a quel punto è assolutamente necessario mandarli al Creatore. Il fatto che quasi nessuno sfugga all'infezione, a ben vedere, diminuisce sensibilmente la suspense e crea delle piccole incongruenze, soprattutto quando a subire la mutazione sono poveri disgraziati che fino a qualche secondo prima risultavano "puliti" in seguito all'apposito test del sangue. Niente di grave, s'intende, ma Computer Artworks avrebbe potuto prestare più attenzione a questo sfuggente dettaglio.

Strumenti come i telescopi e le telecamere a circuito chiuso permettono a Blake di scovare gli indizi meno evidenti all'interno del mondo di gioco.



La barra azzurra posta al di sopra dell'indicatore dell'energia indica il progressivo congelamento del personaggio principale. In Antartide, del resto, non fa propriamente caldo...



La visuale in prima persona non consente di spostarsi, ma è utilissima per osservare con più attenzione i dettagli dei fondali e per prendere la mira con più precisione.

Agli sviluppatori non è scappato niente, invece, in fase di preparazione della meccanica di gioco. L'inusuale struttura a livelli/missioni a sé stanti ha permesso ai designer di contenere le dimensioni di ciascuna locazione, senza sacrificare in alcun modo l'intensità dell'azione. Il combattimento ha una netta prevalenza sull'esplorazione, ma i puzzle non ne risentono affatto e possono addirittura essere risolti in diverse maniere, dipendenti essenzialmente dal modo in cui l'utente sceglie di sfruttare i membri del suo team. Gli obiettivi delle missioni, che vengono indicati su schermo man mano che si procede, prevedono il ritrovamento di oggetti chiave, l'attivazione di generatori elettrici, l'apertura di porte bloccate (da notare che i codici di accesso delle serrature non devono essere annotati, perché vengono utilizzati automaticamente una volta reperiti), la liberazione di personaggi assediati dagli alieni e molto altro – c'è poco che non si sia già visto, insomma, ma qui tutto è eseguito con una meticolosità deliziosa e con lo stuzzicante extra della gestione della squadra.

Squadra che, come si è già detto, se la cava egregiamente per una buona frazione del gioco, così che l'utente può concentrarsi sul proprio alter ego, inquadrato da una visuale in terza persona che solo di rado prende abbagli clamorosi (l'unico appunto, in questo senso, potrebbe andare alla distanza ridotta tra Blake e l'obiettivo) e governato da un sistema che pretende l'utilizzo di tutti i tasti del joypad. Improvvisandosi piovra e sottoponendosi a qualche sessione di apprendistato, il giocatore può camminare, accovacciarsi, spostarsi lateralmente, sparare avvalendosi di un confortevole lock-on (il fornitissimo arsenale include fucili a pompa, pistole, mitragliatrici, granate normali e incendiarie, lanciafiamme e fucili di precisione, da foraggiare con le munizioni sparse per ciò che resta della base), interagire con i fondali e con i compagni, guardarsi intorno e servirsi di oggetti come kit medici, torce elettriche, bengala, estintori e via dicendo. Su tutte le azioni eseguibili, inutile precisarlo, torreggiano quelle offensive: la frequenza degli scontri a fuoco è rimarchevole e altrettanto considerevole è la loro "flessibilità", per la quale bisogna ringraziare l'intelligenza dei mostri, l'avversione di questi raccapriccianti alieni per il fuoco (in virtù della quale è possibile architettare ingegnose trappole e salvarsi la pellaccia nelle situazioni più disperate) e la perfidia dei boss, la cui eliminazione richiede qualche chilometro di nervi saldi, un bel grilletto facile e un pizzico di strategia.

Visibilmente a suo agio con l'ingarbugliata pratica del game design, Computer Artworks ha dimostrato con **La Cosa** di sapere il fatto suo anche in campo tecnico. Il gioco non rimarrà nella storia del software per PlayStation2 per la sua componente audiovisiva, sia ben chiaro, ma di elementi orribilmente fuori posto in questo ambito non ce ne sono e questo non è poco. Gli ambienti, per quanto costruiti con un numero non troppo elevato di poligoni, non fanno mancare niente all'occhio vigile dell'utente braccato dagli alieni; gli esterni sono spazzati da una tormenta di neve convincente quanto basta, gli interni sono "arredati" di tutto punto (le scale, le finestre, i computer, i tavoli da biliardo, gli apparecchi scientifici e il resto della mobilia presentano i segni del passaggio dei mostri e dell'indemenza del clima) e l'illuminazione dinamica aggiunge il tocco finale, specie quando ci sono di mezzo luci di segnalazione e/o fiamme. Gli umani sono modellati e animati con competenza, i grotteschi alieni (disponibili in varie taglie e fogge) incutono il giusto timore a dispetto di qualche movenza grossolana, e le texture sono sufficientemente chiare. Il rovescio della medaglia è rappresentato dalla diffusa "blocchettosità" di oggetti e personaggi, da qualche fenomeno di aliasing e dalle "uscite a farfalle" del motore grafico (fusioni tra i poligoni e volti che spuntano tra i capelli degli uomini inquadrati di spalle, ad esempio). Un brano dei Saliva sulla schermata dei crediti e i brevi interventi di un tema angosciante sono le uniche concessioni che **La Cosa** fa alla musica, rimpiazzata efficacemente dai rumori prodotti dal vento, dai passi nella neve, dalle esplosioni, dalle armi da fuoco e dalle urla dei mostri, stridule per quelli più minuti e appropriatamente cupe e agghiaccianti per quelli in formato magnum.

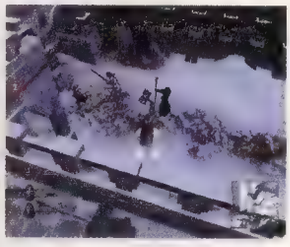
Tre, a conti fatti e in conclusione, i difetti più evidenti che è possibile imputare a **La Cosa**. Primo: i bug, fortunatamente veniali, che Computer Artworks ha lasciato nel codice definitivo (tentacoli che non possono essere abbattuti, soldati che richiedono per qualche istante cure mediche di cui non hanno bisogno, incastri tra il protagonista e i fondali – cose di questo tipo, via). Secondo: il ricorso all'arcaica formula dei punti di salvataggio predeterminati, che obbligano a ripetere decine di volte i passaggi più ardui e, tanto per gradire, generano pure file enormi che sottraggono più di 2000 kilobyte dalla memory card. Terzo: le impennate del livello di difficoltà, che tocca in scioltezza punte quasi proibitive premurandosi di spremere al massimo la carenza di kit medici e munizioni, l'incidenza del fuoco amico e la letalità degli incendi meno visibili, su cui capita sovente di andare a mettere i piedi. Le ricompense per la pazienza eventualmente tributata a **La Cosa**, d'altro canto, sono un'atmosfera impagabile, una storia morbosamente avvincente (magistralmente infarcita di riferimenti alla pellicola di Carpenter) e un impianto di gioco che mescola sapientemente tradizione e originalità. Come dire che la pazienza, a quanto pare, paga sul serio.

voto 8 su 10

① FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **SEVEN STUDIOS** GENERE **AZIONE/RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Legion: The Legend of Excalibur

Legge n° 67 del videogioco: Il coinvolgimento di un videogioco non è in relazione alla quantità di violenza presente su schermo.



di ivanfulco

*Il comparto narrativo di **L:TLoE** si attesta su livelli di degno rispetto, grazie all'ottimo equilibrio tra sezioni giocate e sezioni narrative. I dialoghi in inglese (con sottotitoli in italiano) vantano un buon livello di recitazione. Pregevoli gli FMV, sia dal punto di vista tecnico che, soprattutto, per la regia.*

I personaggi utilizzabili in battaglia (da selezionare nel briefing pre-missione) si uniscono progressivamente alla compagnia nel corso dell'avventura. I personaggi principali dispongono, durante il gioco, di un apposito menu di comando, grazie al quale è possibile specificare il tipo di attacco (alla lunga distanza, ad esempio), ordinare di presidiare un luogo o di coprire un altro personaggio, convocare le truppe o fuggire. Le scelte, seppur non numerose, garantiscono un degno apporto strategico al gioco.

Ogni opera dell'uomo si fonda su un'idea portante. **Legion: The Legend of Excalibur** è un videogioco evidentemente fondato sul concetto di ferro. Ferro come materiale delle armi che impattano in battaglia. Ferro come odore del sangue che scivola via a torrenti. Ma non sempre la violenza su schermo corrisponde alla potenza dell'impatto ludico. Soprattutto se la violenza non è resa con la passione che merita. Ma iniziamo dal principio…

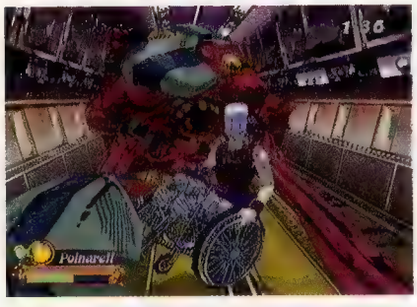
In un mondo medievale sanguinoso e magico, il prode Re Artù è pronto a condurre la sua campagna di guerra alla ricerca del Sacro Graal. Ad attenderlo orde di barbari e di mostri infernali, in un susseguirsi di missioni all'insegna del combattimento e della strategia. Quando Artù estrae la spada Excalibur dalla roccia, assumendo di diritto il titolo di re, il breve tutorial del gioco giunge al termine, abbandonando immediatamente il giocatore al centro dell'azione. L'arte del combattimento è disegnata con semplicità nel titolo 7 Studios. Due pulsanti sono associati a due differenti attacchi, un terzo alla posizione di guardia, un quarto alla selezione dell'attacco magico. Sui quattro dorsali si distendono invece le velleità strategiche di **Legion: The Legend of Excalibur**, con ogni tasto associato al controllo di uno dei personaggi impegnati in battaglia. Artù e Gwen si muovono in direzione nord. Al loro seguito due piccoli gruppi di soldati, di circa 4 unità ciascuno. Il tempo di rendersi conto delle urla disperate che provengono dal villaggio, ed ecco sopraggiungere, da oltre il ponte, due contadini inseguiti dai barbari. Tutto avviene in pochi istanti. Il giocatore prende il controllo di Artù e si lancia in battaglia, affondando la spada nelle carni degli avversari, aiutato nel suo compito dai soldati di supporto. Gwen ed i suoi, intanto, attaccano dalla lunga distanza a colpi di freccia, sotto il controllo puntuale della CPU. È una battaglia senza storia, che termina dopo pochi secondi. Artù ha la meglio, raccoglie l'oro rilasciato dai cadaveri, quindi viene informato dai contadini dell'invasione del villaggio da parte dei barbari. Superato il ponte, davanti agli occhi del giocatore si presenta una scena infernale. La chiesa è in fiamme. Gli abitanti del villaggio stanno per essere sterminati dagli invasori. Il giocatore accede quindi al menu, impartisce l'ordine di attaccare ad Artù e ai suoi uomini, infine prende il controllo di Gwen, posizionandosi su un rilievo del terreno e tempestando di frecce i nemici in mischia. Dopo questa carneficina al villaggio tornerà la tranquillità. E i cittadini riusciranno a spegnere l'incendio della chiesa. Sarà a questo punto che Artù potrà partire per la lunga esplorazione delle campagne circostanti, alla ricerca del campo degli invasori e del loro capo. Ma il villaggio, nel frattempo, non può essere lasciato incustodito. E allora Gwen di guardia, Artù alla ricerca del boss di fine livello…

L'opera 7 Studios è tutto questo e decine di altre situazioni. Questo gioco è chiese da riconsacrare e mura da presidiare, attacchi da respingere e ostaggi da ritrovare. Nuovi protagonisti con magie d'attacco, di difesa o di cura. Un degno arsenale di armi e di oggetti da comprare o da recuperare sul campo, con i quali potenziare i propri personaggi affondando nella tradizione del più puro AD&D. Ma tutte queste potenzialità, alla fine, non trovano completa realizzazione su schermo. È sul comparto tecnico che si spengono le ambizioni di **Legion: The Legend of Excalibur**. In questi ambienti oscuri e umilmente texturizzati, la percezione del combattimento da parte del giocatore viene pesantemente pregiudicata. La scarsa visibilità di questi personaggi esigui, sfocati, indistinti, lascia poco spazio alla strategia di battaglia, con attacchi sferrati troppo spesso senza una nitida consapevolezza della situazione. La povertà del sistema di combattimento, privo di profondità nonostante i numerosi personaggi e le magie a disposizione, soffoca naturalmente la potenza ludica di questi scontri. Non capire quando si è stati colpiti, non focalizzare il nemico nella mischia, non poter far altro che lanciarsi al centro e premere ripetutamente un tasto di attacco, è una condizione che reprime le ambizioni di un gioco che, come evidente, si fonda per la maggior parte sul combattimento, e solo in misura minore sull'esplorazione e la strategia. In un mondo come questo, che scatta, rallenta, s'impasta, è impossibile godere del sangue che scorre a torrenti. Ancor più delle scelte tattiche da intuire in battaglia. Ma **Legion: The Legend of Excalibur** non è un'opera da dimenticare. È solo un tentativo non pienamente riuscito di realizzare un'avventura dal giusto sapore di ferro, che lascia intravedere ottimi spunti ma che, a causa dei suoi limiti tecnici (e, in alcuni frangenti, di design), non riesce a mantenere le promesse. Nelle terre di Artù c'è un joypad per gli appassionati del genere e pochi altri. Per tutti coloro che sappiano apprezzare queste ambientazioni fantasy al sapore di sidro, questo intreccio narrativo con fregi da amanuense, queste atmosfere ferrose da armatura pesante, sorvolando magari sui limiti propri dell'azione. Per tutti gli altri l'ordine è quello di ripiegare. E di considerare l'idea, se necessario, di rivolgersi al più accessibile **Baldur's Gate**…

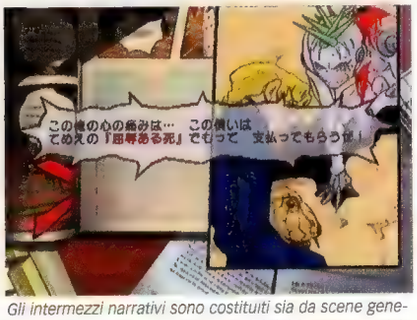
voto **5 su 10**

Giogio's Bizzarre Adventure Chapter 5

Le bizzarre avventure di Giovanna Giorno sono state trasposte da Capcom in un insolito videogame per soli fan.



Le dimensioni delle arene variano da piccole stanze ad ampi spazi. Numerosi sono gli elementi del fondale intaccabili dai colpi dei personaggi.



Gli intermezzi narrativi sono costituiti sia da scene generate in tempo reale che da immagini del fumetto parzialmente animate.

Bizzarra l'estetica, bizzarra la struttura e bizzarra la trama. Non è un comune videogioco l'opera che il quinto capitolo del manga *Le Bizzarre Avventure di Jojo* ha ispirato agli sviluppatori della casa di Osaka. Si tratta più che altro di un fumetto interattivo, evoluzione dello Story Mode sperimentato ai tempi della conversione per PSone del picchiaduro **Jojo's Bizzarre Adventure**. Le folli vicende legate alla scalata al potere di Giovanna Giorno in una personalissima interpretazione di Hirohiko Araki del mondo della malavita italiana, vengono riassunte in una ventina di capitoli che alternano fasi di gioco a lunghe sequenze d'intermezzo, entrambe arricchite con un'enorme quantità di dialoghi parlati. Dall'incontro con l'androgino Buccellati al combattimento finale con Diavolo, ogni evento chiave del manga è rappresentato mantenendo intatta l'atmosfera originale dell'opera. Un risultato notevole considerato lo stile eccentrico e ricercato dell'autore. Sebbene non sia la migliore applicazione della tecnica di cel shading in un gioco PS2, la grafica del gioco riesce a riprodurre fedelmente in 3D le tavole del manga, sia nel disegno che nelle particolari movenze dei personaggi. Contribuiscono a creare un convincente look fumettoso anche la scelta di colori simili al quelli impiegati nelle psichedeliche cover di Araki e l'inserimento di effetti tipicamente manga quali le linee di velocità.

Il desiderio di replicare con la massima fedeltà il fumetto ha però portato gli sviluppatori a perdere di vista quello che dovrebbe essere l'obbiettivo principale di un game designer, ovvero ottenere un prodotto giocabile e ricreativo. Al contrario, **GioGio's Bizzarre Adventure** risulta strutturalmente povero ed estremamente frustrante. Sebbene possa apparire a prima vista come un picchiaduro ad incontri, ciò che i creativi Capcom hanno ideato sfugge ad ogni definizione precisa. I sette protagonisti, assegnati dal gioco in considerazione della trama originale, possiedono un ridotto numero di mosse, accessibili mediante la semplice pressione di un pulsante. Un sistema di controllo troppo elementare per poterlo definire un picchiaduro ad incontri. Si tratta in pratica di una serie di eventi ispirati al manga in cui l'obbiettivo non è propriamente l'eliminazione fisica dell'avversario a suon di cartoni, bensì l'individuazione delle azioni da compiere per completarli in base alle caratteristiche dei propri personaggi e ricordandosi gli eventi accaduti nel manga. Replicando quanto letto nel fumetto, si sbloccano dei Secret Factor che incrementano la propria energia vitale aumentando così le possibilità di successo.

GioGio's Bizzarre Adventure è un gioco tutto sommato interessante, se non fosse per l'incostante progresso del livello di difficoltà. Alcuni livelli si possono terminare senza fatica in una manciata di secondi, mentre altri sembrano progettarti secondo un disegno criminale volto a far impazzire di rabbia il giocatore. Due esempi tra tutti sono il combattimento contro Illuso a Pompei, in cui si combatte con i comandi sinistra e destra invertiti, e la disperata fuga da Secco a Roma. Prove talmente demoralizzanti da minare seriamente l'interesse per il gioco, soprattutto tra i giocatori meno pazienti. A questo problema si aggiunge il ridotto numero di modalità giocabili, limitate allo Story Mode principale e ad uno alternativo dove ogni singolo evento può essere affrontato da uno tra quattro personaggi a scelta. Gli altri extra da sbloccare accumulando punti bonus nelle due suddette modalità possono interessare unicamente i fan di Araki. Abbiamo alcune sequenze d'intermezzo non inserite nel gioco, stage vuoti esplorabili liberamente, disegni preparatori delle ambientazioni, illustrazioni e modelli 3D da esaminare a piacimento. Considerati i suddetti difetti uniti all'elevata componente narrativa che potrebbe infastidire gli amanti dei giochi più tradizionali, non possiamo che consigliare l'acquisto del gioco ai soli appassionati del fumetto. A patto che siano dotati di molta pazienza…

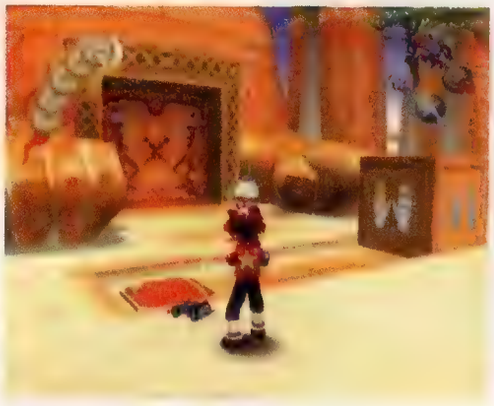
voto **6 su 10**

di diegocortese

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE/PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Ape Escape 2 (Saru Get You! 2)

Sony riapre la caccia alle scimmie con il seguito di uno dei più originali e bizzarri action-platform game degli ultimi anni. Purtroppo l'innovazione rispetto al prequel è quasi inesistente così come il livello di sfida proposto.

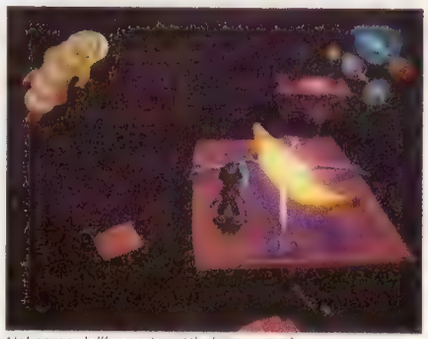


di marcellocangialosi

Ape Escape 2001 non era un seguito vero e proprio, si diceva (**SC**84). Dell'originale pubblicato nel 1999 su PSone non riproponeva né la meccanica di gioco né l'atipico sistema di controllo basato sull'impiego congiunto delle due leve analogiche del DualShock2. Nel ruolo del giovane Spike, il giocatore aveva l'incarico di badare all'igiene delle scimmiette da laboratorio del Prof. Professor (er...) provvedendo a depositare in un'enorme lavatrice i loro lordi mutandoni, opportunamente sfilati con un potente aspirapolvere. Allo stick sinistro era assegnato il movimento del personaggio, mentre l'esercizio di risucchio aveva luogo a seguito di una tradizionalissima pressione di un tradizionalissimo tasto. Niente retino da sventolare col pollice destro e niente piattaforme da saltare con l'indice sul dorsale **R1**. **Ape Escape 2001** era decisamente uno spin-off.
Per il seguito ufficiale si è dovuto quindi attendere fino a qualche mese fa, con la commercializzazione in Giappone del qui presente **Saru Get You! 2** (che d'ora in avanti chiameremo **Ape Escape 2**). Un nuovo protagonista, Hiraku, cugino di Spike, è al centro di un impianto di gioco la cui familiarità farà senz'altro piacere a chi ha avuto modo di apprezzare il capostipite di questa giovane e promettente serie, ma inibirà probabilmente il gaudio in coloro che alla luce dell'inedita soluzione ludica proposta da **Ape Escape 2001** nonché degli anni trascorsi dalla prima edizione, si aspettavano dal seguito ufficiale qualcosa di più di una pedissequa riproposizione – seppur opportunamente aggiornata dal punto di vista grafico - di quanto già sperimentato sul 32bit Sony. Coloro che non avessero mai avuto il piacere di provare quest'ultimo, invece, farebbero bene a considerare **AE2** come una seconda chance per archiviare nel proprio inventario culturale un'irrinunciabile espressione di genio e delirio di matrice nipponica. Ma attenzione al costo: come chi l'ha preceduta, l'ultima puntata della caccia ai primati è indirizzata ad un pubblico giovane, da cui la sua fine potenzialmente precoce nelle mani di giocatori moderatamente esperti.

Come nel prequel, il giocatore ha inizialmente disponibili un paio di strumenti di cattura: un retino ed un bastone. Il primo teletrasporta immediatamente nel laboratorio l'animale che vi finisce dentro, mentre il secondo svolge una funzione di supporto tramortendo per qualche secondo i primati più fuggevoli, dando così modo di raccoglierli con agio. Nel corso del gioco si renderanno disponibili una decina circa di gadget richiamabili in qualsiasi momento attraverso un comodo sistema di selezione associato ai quattro tasti principali del controller. L'inventario è composto per buona parte da strumenti già visti nel prequel. Fra questi ritroviamo il radar (che permette di individuare la posizione delle scimmie presenti nell'area di gioco), la fionda (dagli ovvi impieghi offensivi ma utile anche per attivare interruttori fuori portata), una coppia di eliche "da polso" (per aumentare la gittata dei salti), l'hula-hoop (da far roteare vorticosamente per innescare una super-spinta utile all'attraversamento di tratti in pendenza) e la macchinina radiocomandata (da manovrare in remoto per azionare interruttori posizionati al di là di passaggi troppo stretti perché Hikaru possa attraversarli). A questi si aggiungono tre nuovi "attrezzi del mestiere", vale a dire il banana-boomerang, il water cannon ed il magnete. Il primo può essere impiegato come semplice strumento d'offesa oppure come esca per snidare alcune scimmie attirandole con l'emissione di un irresistibile profumo di banana. Il water cannon spara un getto d'acqua indispensabile per spegnere incendi occlusivi di alcune zone dei livelli o per rendere momentaneamente inoffensivi determinati nemici sputa-fuoco. Il magnete, infine, permette ad Hiraku di spostare pesanti blocchi metallici attirandoli a sé, di agganciarsi a pannelli semoventi privi di appigli o di strappare le protezioni metalliche da alcuni nemici altrimenti invulnerabili. L'assegnazione di ogni nuovo gadget è accompagnata dall'opportunità di apprenderne e sperimentarne le funzioni in una apposita sezione di addestramento prima di accedere al livello successivo che, poco sorprendentemente, presenterà ostacoli legati all'impiego dell'item appena acquisito.

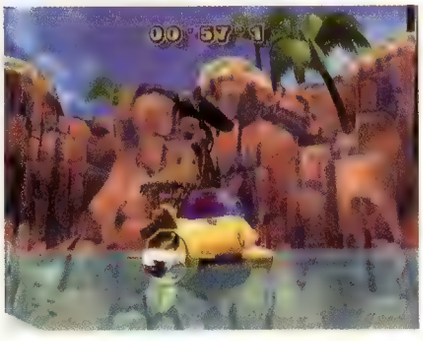
Come precedentemente accennato, il sistema di controllo proposto da **AE2** assegna il movimento del proprio alter ego allo stick sinistro del DualShock2 e l'impiego dell'arma/gadget al destro. Il primo traguardo raggiunto dal team di sviluppo con questa inusuale soluzione è il ridimensionamento delle difficoltà connesse al puntamento dei bersagli in ambienti tridimensionali. Laddove la quasi totalità dei videogiochi moderni si affida al comodo sistema di lock-on, **AE2** chiede semplicemente di orientare lo stick destro nella direzione in cui si trova l'obiettivo rispetto al protagonista, indipendentemente dall'orientamento di quest'ultimo. Si tratta di una soluzione certamente efficace, ma che richiede un minimo di adattamento prima di poter soffocare del tutto l'istinto ad agire attraverso la tradizionale pressione di un tasto. Il secondo traguardo tagliato con successo dal team di sviluppo di SCEI è l'arricchimento del sistema di controllo di un



Nel corso dell'avventura Hiraku assisterà a scene raccapriccianti come l'autopsia di questa banana gigante.

Il radar permette di individuare la posizione delle scimmie presenti nell'area di gioco (sopra) ed eventualmente visualizzarle (in alto) al fine di conoscerne la tipologia e l'ambiente in cui si nascondono.

*La qualità video di **AE2** è eccezionale. L'immagine – aggiornata costantemente ogni sessantesimo di secondo - non presenta né scalettature né flickerii, e le texture, seppur tutt'altro che complesse, non collassano in grumi di pixel nemmeno osservandole da vicino.*



*Dei tre mini-giochi presenti in **AE2** (sopra), due godono di una modalità per due giocatori, nella fattispecie il rhythm game e la spassosa simulazione calcistica (in alto), ovviamente rielaborata in chiave nippo-demenziale.*

ingrediente ludico in un certo senso estraneo al gioco vero e proprio. Per capirci, l'impiego dei gadget è un gioco nel gioco. Per capirci ancora meglio, l'attivazione della super spinta concessa dall'hula-hoop presuppone che Hiraku compia l'opportuno movimento pelvico comandato dal giocatore facendo roteare velocemente lo stick destro. Per scagliare un sasso con la fionda è necessario, da una visuale in prima persona, tirare a sé l'elastico (stick verso il basso) quindi rilasciarlo di scatto. Per lanciare il banana-boomerang è richiesto di caricare il tiro inclinando lo stick nella direzione opposta a quella verso cui si intende proiettarlo, quindi rilasciare. Il banana-boomerang compirà l'intuibile evoluzione ellittica durante la quale il giocatore potrà ordinarne l'emissione del seducente effluvio bananifero ruotando vorticosamente lo stick. La macchina radiocomandata, infine, si controlla come un'ideale alter-ego secondario: lo stick sinistro muove Hiraku con il radiocomando in mano mentre il destro guida la piccola vettura. Nel corso dell'avventura, il sistema di controllo bi-leva di **AE2** trova ulteriore applicazione ai comandi di diversi mezzi di trasporto/combattimento tra cui il canotto (remo sinistro e destro), il carro armato (cingolo sinistro e destro) ed il mech (movimento con il sinistro e manganellata dirompente con destro). Da un certo punto di vista, **AE2** è un tentativo di racchiudere in un unico prodotto tutte le potenziali applicazioni ludiche dei due stick montati sul controller Sony, e non mancano un rhythm game, una simulazioni calcistica ed un complicatissimo clone di **Crazy Climber** (in veste di mini-giochi segreti sbloccabili durante il gioco principale) a dimostrane la duttilità.

Al di là del sistema di controllo e del suo incontestabile apporto ludico all'intero prodotto, **AE2** poggia il suo potenziale ricreativo su una struttura che miscela egregiamente esplorazione, combattimento e puzzle-solving. L'obiettivo principale di ognuno dei 20 livelli proposti è recuperare le scimmie che lo abitano, non tutte, ma almeno un numero sufficiente a sbloccare l'accesso al livello successivo, dichiarato all'inizio di ogni stage. Il problema è che ogni primate non si lascia catturare come una innocua stellina di **Super Mario 64**, ma corre via appena percepito il pericolo innescando una spassosa competizione con il giocatore. Diverse tipologie di scimmie vantano diverse caratteristiche comportamentali. Talune si limitano a fuggire in preda al panico, altre adottano strategie evasive condite con salti e schivate laterali, altre ancora osano addirittura contrattaccare menando calci e pugni. Alcune sono armate di Uzi e bombe a mano. Non mancano scimmie ai comandi di torrette mitragliatrici o di robot da abbattere prima di poter procedere alla loro cattura. In alternativa all'attacco a viso aperto, il giocatore può adottare tecniche stealth, avvicinandosi di soppiatto (è possibile strisciare pigiando lo stick sinistro o camminare in punta di piedi inclinandolo leggermente) alle spalle delle sue vittime. Quest'ultima facoltà, sebbene gradita ed addirittura supportata da un completo sistema sensoriale che permette alle scimmie di percepire l'approssimarsi di Hiraku qualora ne intersechi il campo visivo o faccia rumore, trova di fatto scarsa applicazione per via della modesta resistenza opposta dai primati allertati. Nella maggior parte dei casi basta braccare il bersaglio sventolando il retino a destra e a manca. Primo o poi ci finirà dentro. Certo, l'ostilità palesata da alcune durante gli inseguimenti può comportare la perdita di punti energetici (rappresentati da una fila di monete nella parte alta a sinistra dello schermo), ma raramente ha la meglio sulla perseveranza del giocatore che potrà poi recuperare immediatamente l'energia persa abbattendo un paio di nemici limitrofi. Il gioco, infatti, monitorizza le condizioni del proprio alter-ego e provvede a rilasciare rigeneratori energetici qualora ve ne fosse bisogno.

La componente prettamente esplorativa di **AE2** non offre insidie particolari. Pedane mobili e nastri trasportatori sono alcuni dei cliché qui riproposti in chiave entry level. Anche l'uso di blocchi mobili da spingere per accedere a zone soprelevate o per attivare interruttori a pressione è agevolato grazie alla presenza di solchi che indicano chiaramente il percorso da compiere, alleggerendo il giocatore dall'onere di arrivarci da solo. Il livello di sfida cresce leggermente al cospetto dei boss, caratterizzati da due o tre pattern d'attacco mutevoli in funzione delle loro condizioni energetiche, ma che ciononostante richiedono quasi esclusivamente l'adozione di tecniche evasive basilari.

L'estrema facilità di **AE2** non significa che il gioco non sia gradevole (tutt'altro), ma di certo non aiuta a tenerlo nel ventre di PlayStation2 per più di due giorni. Chi vorrà potrà prodursi nella caccia alle scimmie restanti dopo aver finito il gioco o ripetere gli stage già completati in modalità time attack, ma non si aspetti livelli di sfida fuori dalla portata di un bambino di 10 anni. Infine, chi avesse già braccato primati su PSone e volesse continuare a farlo su PS2 non covi aspettative di innovazione che coinvolgano aspetti estranei al mero comparto visivo.

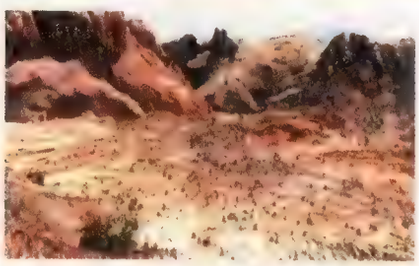
voto 7 su 10

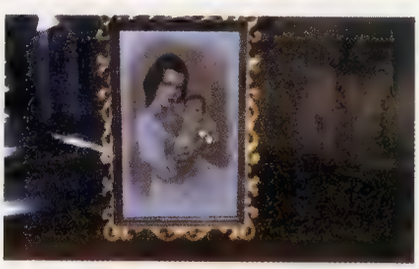
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **PRESTO** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Myst 3: Exile

Stanchi dei soliti giochi tutta azione e niente cervello? **Myst 3: Exile** è quel che si dice cibo per la mente...

di giuseppede riso





La fusione tra i FMV e gli scenari di gioco è semplicemente perfetta.

È per molti ancora un mistero da cosa derivi il fascino tutto particolare delle avventure grafiche punta e clicca. Solitamente il gameplay consiste nell'analizzare in successione una sequenza di fotografie celanti enigmi che il giocatore deve risolvere scrutando e relazionando gli elementi grafici significativi. L'avversione nutrita da molti per il genere affonda le sue radici nella bassa interattività di contesti ludici in cui "non si gioca", per arrivare a considerarlo quasi come un'eccezione, una variante anomala che devia in qualche modo da quello che dovrebbe essere l'uso comune o "giusto" che andrebbe fatto del videogame.

Ma è nella testa che si gioca un'avventura grafica. **Myst** è stato il gioco che forse più di ogni altro ha saputo rivelare questa qualità, traendo linfa vitale esclusivamente dalla mente del giocatore, che non vi avrebbe trovato una storia densa di messaggi, tantomeno un gameplay rivoluzionario. Il titolo Cyan offriva un mondo capace di dispensare le emozioni più profonde e diverse, ma solo in chi avesse saputo o voluto cercarle. Era un invito all'abbandono di sé per riconoscere come propria l'identità proposta nel gioco. Solo l'utente poteva decidere se accettarlo o meno. Oggi, a distanza di sette anni dall'apparizione del primo episodio e orfana del team originale, la serie diventa una trilogia con **Exile**.

Le "epoche" sono degli universi creati da scrittori capaci di dare vita alle personalità e ai mondi generati dalla loro penna, dai loro racconti. In questo terzo capitolo il nostro compito è quello di superare ben cinque epoche diverse per recuperare il Releeshahn, un libro speciale rubato al legittimo proprietario da un sinistro figuro noto col nome di Saavedro.

Strutturalmente parlando non sono rintracciabili differenze di rilievo rispetto a quanto visto nei predecessori: tutto viene vissuto in prima persona attraverso gli occhi della nostra controparte all'interno del gioco. Spostando lo stick analogico sinistro ci si guarda intorno per osservare ciò che ci circonda, anche se naturalmente parliamo sempre di immagini digitalizzate incapaci di simulare una reale profondità tra gli elementi scenici. Premendo l'apposito tasto in direzioni predeterminate il punto di vista viene aggiornato dopo un paio di secondi come se ci si fosse spostati verso di esse, consentendo in tal modo di "deambulare" tra gli ambienti. Per tutto il tempo non dovremo fare che altro che girovagare all'interno delle varie epoche alla ricerca di indizi da relazionare l'uno all'altro per risolvere enigmi decisamente complicati. A differenza dei predecessori, il livello di difficoltà è stato decisamente abbassato, optando per puzzle che fossero sì elaborati, ma non astrusi. Ora sono anche auto-contenuti e meno disorientanti; non si corre più il rischio di imbattersi in oscuri pulsanti e marchingegni i cui effetti vanno scovati in chissà quale anfratto situato molto più lontano. Delude il livello di interazione con l'ambiente, che si colloca svogliatamente nella media di tutte le produzioni simili. Praticamente nullo, invece, quello con gli altri NPC. Naturalmente **Exile** non tradisce il genere di appartenenza per cui è irrinunciabile munirsi di block-notes su cui annotare appunti o considerazioni su cui riflettere anche una volta spenta la console.

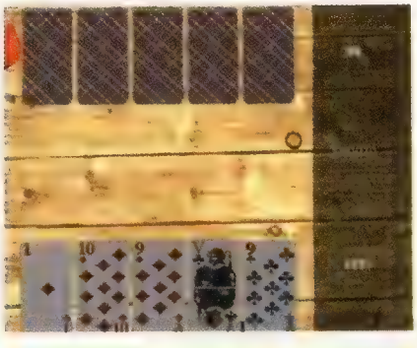
Tecnicamente è stato svolto un lavoro egregio per tirare su un prodotto che fosse degno erede dei predecessori tanto graficamente quanto per le atmosfere in grado di emanare. I fondali brillano per definizione dell'immagine e per la minuziosa riproduzione dei 5 mondi visitabili, curata in ogni minimo dettaglio. Notevole è l'impegno profuso affinché il gioco riesca a restituire quel senso di magia e di mistero tanto caro a chi ha amato i prequel. Il minor tasso di enigmaticità non si dimostra controproducente in tal senso: da un punto di vista artistico i paesaggi sanno abbinare una possente capacità pittorica con una profonda ispirazione ideale che cerca di dare forma quasi poetica a situazioni che sarà l'animo del giocatore a dover ricostruire come più gli aggrada e a dotare di significato, data la cronica mancanza di input narrativi o informativi. Nel gioco ci saremo solo noi e le nostre fantasie, stimolate da un'intonazione dominante capace di far vibrare l'animo particolarmente predisposto alla contemplazione e a lasciarsi rapire da una suggestione che tocca note abili nel risvegliare religioso stupore in più di un'occasione.
In breve, **Myst 3: Exile** non è certamente un titolo che si distingue per la forza innovatrice o in grado di tramutare in amore l'intolleranza di chi è sempre stato allergico a questo tipo di gioco, ma è un buon prodotto che farà certamente la gioia del pubblico verso cui si rivolge.

voto **6 su 10**

Largo Winch

"Il mio nome è Largo Winch. Sono un giovane miliardario statunitense. Alcuni anni fa, alla morte di mio padre, ho ereditato un impero finanziario dal valore di centinaia di milioni di dollari. Da quel giorno ho controllato personalmente tutti gli interessi della mia società, la W-Food Research, ottenendo una straordinaria serie di successi sul mercato mondiale. Finché, una sera..."

*Il protagonista dispone di un utile PDA nel quale annota l'evoluzione degli eventi (similmente a **Shen Mue**), appuntando anche gli obiettivi che, di volta in volta, è chiamato a svolgere. Il sistema guida abbastanza esplicitamente il giocatore, contribuendo alla fluidità del gioco. Quest'ultima è garantita anche dai rapidi caricamenti, addirittura assenti in caso di accesso all'inventario, al PDA e alle informazioni di Aiuto.*



*Durante l'avventura, **Largo Winch** avrà a che fare con diversi minigiochi, tra cui spiccano i combattimenti a turni, con la selezione degli attacchi e l'uso di oggetti speciali.*

La verità è che nella vita puoi programmare quello che vuoi, ma alla fine nulla andrà mai come hai pensato. Quella sera al Sovereign Hotel si teneva il gala di beneficenza organizzato dal Gruppo W. Pochi minuti prima avevo tenuto il discorso d'apertura dell'incontro, illustrando alla stampa i termini dell'operazione "Winch per l'Umanità", quindi avevo ripiegato sulle salette al piano superiore, per allontanarmi qualche minuto da quel delirio. John Sullivan, numero due del gruppo W, discuteva su uno dei divani della sala VIP con la mia segretaria. Il vecchio Simon, guardia del corpo con la passione per le belle donne, s'intratteneva con una bionda apparentemente uscita da un catalogo di costumi da bagno. Poi l'arrivo di Sharon Green, responsabile delle relazioni con i media. Quindi la notizia che in un nostro laboratorio in Messico era avvenuto un duplice omicidio. Infine l'allarme bomba all'hotel. E senza accorgermene mi ero ritrovato a scivolare lungo un cornicione dell'edificio, cercando di scardinare dall'esterno una finestra con una vecchia tessera da giornalista. E ora eccomi qui. Da non crederci. È vero, alla fine nulla va mai come hai pensato, ma è questo il bello delle avventure. Da un luogo all'altro del mondo, faccia a faccia con le persone più strane, coinvolto nelle situazioni più assurde. Ricordi di **Monkey Island** e di **Broken Sword**, di **Grim Fandango** e di **Maniac Mansion**. D'accordo, quest'avventura non è stato nulla di straordinario se confrontata con quelle storie. Forse perché in ogni istante sapevo cosa fare, forse perché sentivo di essere trascinato lungo una linea di eventi inevitabile, necessaria, pensata per essere vissuta esattamente in quel modo. Era la sensazione di dover solo guardarmi intorno, di dover raccogliere tutto quanto fosse possibile e poi rimettere solo insieme i pezzi. Enigmi accennati, tendenzialmente sfumati, costruiti spesso con l'intento di suscitare perplessità per l'apparente singolarità degli elementi, ma in grado di svelarsi non appena raccolto ogni frammento. Ma sopra a tutto, in ogni caso, una sensazione piacevole, confortante: la consapevolezza di potermi ritrovare, da un momento all'altro, ad affrontare qualche piccolo gioco fuori schema. All'interno di un programma di hackeraggio alla ricerca di codici d'accesso. Davanti ad un russo per una partita a poker. In un vecchio monastero a risolvere un iconico gioco del quindici. Oppure di fronte a qualche sgherro intenzionato a rifarmi la faccia, impegnato in combattimenti molto particolari per una storia del genere, basati com'erano su una struttura a turni, con modalità assolutamente simili ad un qualsiasi **Final Fantasy**. D'accordo, ha seguito un ritmo lento questa storia, non posso negarlo, ma alla fine posso dire che è stato un ritmo ben scandito. Non solo per un'evoluzione degli eventi fluida e razionale, in grado di farmi sempre chiedere cosa sarebbe successo di lì a poco. Ma anche per le belle atmosfere di questi luoghi così diversi, non di rado gradevoli da vedere e sempre interessanti da esplorare. Ed è stato anche merito di queste musiche leggere ed avvolgenti, non c'è dubbio, in grado di innescare la giusta tensione senza invadere, ricordando a loro modo le atmosfere di **Shen Mue**. E poi la sensazione di trovarsi in luoghi vivi, pulsanti, perché arricchiti di effetti ambientali perfetti per invocare brevi attimi di sospensione dell'incredulità. È stata un'avventura che ricorderò. Scivolata via così, senza troppi strappi, talvolta superficiale nella sequenzialità dei dialoghi o delle scelte, ma comunque gradevole per chiunque non volesse abusare della propria pazienza o della propria intelligenza, limitandosi solo a vivere un'avventura sulle note della semplicità. Questa è la mia storia. Nulla di straordinario, solo la mia storia. Forse qualcosa di più di quella misera sufficienza mollata da questo bastardo di un recensore. Forse un buon inizio per chiunque voglia avvicinarsi a queste avventure nel modo più essenziale, ma senza per questo rinunciare alla sorpresa. Perché in avventure come queste, come nella vita, la sorpresa è tutto. E niente va mai come l'avevi pensato..."

di ivanfulco

voto **6 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN/ONLINE**

AutoModellista

Un incrocio tra **Penny Racers** e **Gran Turismo 3 A-spec**, con una spruzzata di quel cel-shading che ultimamente va tanto di moda e qualche escursione in rete. Possibile che un mix così bizzarro funzioni? Err… no.

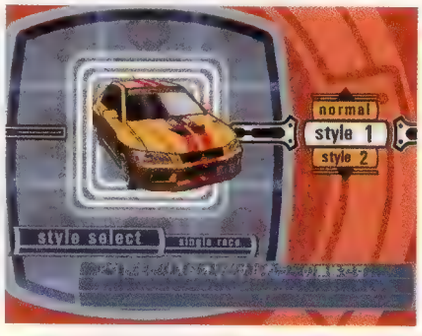
di erikpede

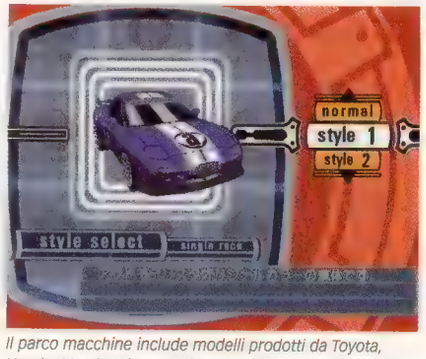
Fraintendere le intenzioni di un gruppo di sviluppatori e travisare la natura del videogioco a cui lavorano è piuttosto facile, e capita con una certa frequenza. È solo al momento dell'uscita del prodotto finito, di solito, che ci si rende conto di cosa il team aveva davvero in mente durante la lavorazione, e di quanto questo risultato sia spesso poco attinente a ciò che le anteprime, le fiere e le presentazioni sospingono nelle teste dei giocatori in fervida attesa. Prendiamo **AutoModellista**, ad esempio: a lungo s'è pensato alla simulazione automobilistica di Capcom come un titolo altamente originale, ma sempre per le ragioni sbagliate. Il cel-shading, nello specifico, è stato additato per mesi come il massimo responsabile della carica innovativa di **AutoModellista**, mentre l'ambizione più grande dei designer è stata sin dall'inizio quella di creare una comunità online dedita ad una interminabile serie di gare automobilistiche in multiplayer, allo scambio di parti meccaniche e adesivi, al dialogo nelle apposite chat room e alla pubblica esposizione delle vetture più performanti (come resistere alla tentazione di mostrare al mondo intero un'Impreza WRX rossa fiammante con 959 cavalli sigillati nel suo 4 cilindri boxer?). Peccato che, almeno per il momento, l'adesione alla comunità in questione sia una pratica riservata unicamente agli utenti giapponesi, e soltanto se dotati di una connessione a 56K (niente banda larga per Capcom – l'obsolescenza al potere…). La domanda, allora, sorge spontanea: una volta messa da parte la corposa componente online, cosa resta di **AutoModellista**?

Ben poco, purtroppo, ed è una vera sciagura, perché così com'è **AutoModellista** è poco più di una desolante rassegna di potenzialità sprecate. Anche volendo dimenticare la sezione online e continuando a considerare la realizzazione tecnica come la colonna portante del titolo Capcom, infatti, è impossibile sorvolare sulle magagne che i programmatori si sono lasciati maldestramente sfuggire, a disonorevole detrimento di una veste grafica che avrebbe dovuto risultare impeccabile (con tutto il gran parlare che se n'è fatto, era una pretesa quantomeno legittima). Il decantato look da cartone animato c'è e funziona, i colori sono stati scelti con indubbia perizia, lo scrolling è sufficientemente veloce e gli effetti speciali abbondano (illuminazione dinamica, foglie che si alzano al passaggio delle vetture, scintille, fiammate che fuoriescono dagli scarichi, nuvole di fumo sollevate dalle gomme, acquazzoni di portata quasi biblica e perturbazioni causate dall'alta velocità rispondono prontamente all'appello), eppure mancano le rifiniture che un gioco di questo calibro avrebbe meritato. E se è vero che la piattezza dei fondali non disturba, anche una volta messa di fronte alla discreta ricchezza di dettagli delle vetture e degli oggetti a bordo pista, è altrettanto vero che la repentina ed evidentissima applicazione delle texture alle auto precedentemente disegnate come agglomerati di poligoni nudi è fastidiosissima, e pure vergognosa per una softco di consolidata esperienza quale è Capcom. Certo che se questo fosse l'unico abbaglio preso dagli sviluppatori di **AutoModellista** ci si potrebbe passare sopra, e invece a gettare altro sale sui nervi scoperti del videogiocatore deluso ci pensa il frame rate, colpevole di incertezze pressoché inoffensive nei frangenti più affollati (quattro macchine che affrontano una curva in pendenza scintillando e sfumacchiando a destra e a manca – se un po' di fluidità va a farsi un giro, ci possiamo stare…) e di autentici e continui crolli verticali nelle gare bagnate dalla pioggia, piagate dall'inizio alla fine da una micidiale incostanza dello scorrimento e da una pletora di scatti degni degli albori del 3D. Meno rilevante la banalità del sonoro, visto e considerato che, quando si parla di giochi di guida, dell'audio frega pochino un po' a tutti – in ogni caso, gli effetti e i rumori sono decenti (pregevole il fischio delle turbine in fase di rilascio dell'acceleratore), ma i temi musicali in puro stile Capcom sono noiosetti e lo speaker, apparentemente "importato" da **Capcom Vs. SNK 2**, non fa altro che dire scemenze in tono ridicolmente pomposo.

E allora? Tutti qui i difetti di **AutoModellista**? Nemmeno per sogno, il peggio deve ancora venire… E non perché ci siano altre deficienze audiovisive in agguato, bensì perché l'ossatura che sorregge la modalità single-player di **AutoModellista**, più che una struttura di gioco, è una pingue forma di groviera digitale, e ciò è ancor più grave di qualsiasi inadeguatezza tecnica. Buchi, fori e voragini sono ciò di cui i prodi mastri casari del consorzio Capcom hanno imbottito la loro presunta simulazione, manco fossero esuli svizzeri stabilitisi in Giappone. E già che siamo in tema di improbabili slanci simulativi, stabiliamo una volta per tutte che **AutoModellista** è un arcade, e pure di vecchia concezione, per giunta. L'acceleratore, il freno a pedale e quello a mano, i comandi del cambio sequenziale, l'interruttore delle frecce di emergenza (tanto sfiziose quanto inutili), il clacson, il tasto per il cambio di visuale e il pulsante che consente di guardarsi alle spalle fanno da tramite tra l'utente e un modello di guida elementare, a tratti preistorico, largamente responsabile per la mancata riuscita del gioco.

Nelle gare in notturna la grafica assume dei toni un po' troppo piatti e uniformi, a dispetto delle numerose fonti di luce che costeggiano le piste.





Il parco macchine include modelli prodotti da Toyota, Honda, Mazda, Nissan, Subaru e altri costruttori giapponesi, con tanto di vetture ripescate dagli anni 70 e 80.

La modalità Arcade, pensata per permettere all'utente di impratichirsi coi tracciati, prevede sfide contro la CPU, contro il tempo e in split screen contro un secondo giocatore.

Senza dover andare a scomodare le tragicomiche collisioni, basta un primo contatto con il controller per capire che la pressione pressoché continua sull'acceleratore è tutto ciò che conta in **AutoModellista** – i freni si usano poco e comunque in modo brusco e irregolare, le derapate sono gestite in maniera alquanto ambigua, i testacoda sospetti si sprecano, il comportamento delle vetture sullo sporco e sul bagnato lascia allibiti in più di un'occasione, le differenze tra i vari tipi di trazione prestano facilmente il fianco a qualche critica e la risposta dello sterzo e dei freni è discontinua e tutt'altro che ottimale. E poi, visto che l'Italia è un Paese libero in cui ciascun individuo può cambiare idea quando vuole, andiamo pure a scomodarle queste collisioni, o meglio questi incastri terrificanti composti da automobili che si spingono a vicenda con angolazioni e traiettorie impossibili per poi separarsi improvvisamente, con la macchina più veloce che prosegue per la sua strada come se nulla fosse accaduto e quella meno prestante che parte per la tangente e va a spalmarsi a bordo pista. La situazione, già grave di per sé, è ulteriormente aggravata dalla paralisi sensoriale dei conducenti manovrati dalla CPU, totalmente ignari della presenza del giocatore e costantemente impegnati a dispensargli sportellate e a tamponarsi tra di loro, senza peraltro mettere in atto una competizione degna di tale nome (sono sempre uno o due piloti al massimo a dominare, gli altri sono lì per fare numero) e senza riuscire ad infastidire realmente l'utente, rispetto al quale vantano un'invidiabile capacità di affrontare le curve a manetta, ma scontano un drammatico e ricorrente deficit di cavalleria (tradotto: la potenza delle vetture rivali non viene adeguata a quella della macchina del giocatore, il quale si trova così condannato ad una deprimente successione di gare in solitaria).

Tornando alla struttura di gioco vera e propria, appena sfiorata in precedenza, non si fa altro che prendere atto dell'ennesima famigliola di falle, tutte raccolte nella modalità principale che Capcom ha chiamato Garage Life. Lungi dall'essere più ampia e articolata del resto del gioco, questa sezione prevede la scelta di un garage tra i tre disponibili, la selezione di una vettura tra quelle inizialmente accessibili (ebbene sì, ce ne sono anche di nascoste) e la partecipazione ad un campionato diviso in "blocchi" di corse di difficoltà crescente. Gare in salita e in discesa (le uniche effettivamente interessanti e insolite), sfide in notturna su tracciati cittadini e autostradali (entrambi vittime di un track design anonimo e scontato) e duelli all'ultima curva su una singolare versione in cel-shading di Suzuka premiano il giocatore, in caso di vittoria, con una slavina di messaggi in giapponese che offrono consigli di guida e informazioni sulle piste, una catasta di oggettistica assortita (attrezzi, suppellettili, pneumatici, taniche, manifesti per le pareti e altro – niente calendari con le biondone discinte, spiacenti) con cui occupare ogni angolo del garage, qualche automobile aggiuntiva e una quota variabile di "parti" da installare sulle vetture. Già, perché le macchine – sorpresa, sorpresa! – possono essere personalizzate a livello di motore, cambio, turbo, impianto di scarico, elettronica, sospensioni, freni e gomme, attingendo da una nutrita lista di articoli dei più noti costruttori di accessori automobilistici. Una manna dal cielo, se non fosse che le possibilità di intervento sono in realtà un po' misere, al punto da giustificare il ricorso al tuning semiautomatico (si sceglie un preset per un certo tipo di gara, si impostano un paio di parametri e si parte) per risparmiarsi il caricamento delle singole schermate in cui si divide quello "completo". Più divertenti, ma del tutto improduttive ai fini pratici, le soste dal carrozziere: qui è possibile verniciare a piacere ogni pezzo dell'auto, coprire le lamiere con montagne di adesivi più o meno cafoni, sostituire i cerchi originali con un set di ruote più consone ai gusti del giocatore e, dulcis in fundo, montare e smontare paraurti, alettoni, specchi retrovisori, fari, minigonne e chi più ne ha più ne metta. Il giocatore, a questo punto, dovrebbe teoricamente impegnarsi allo stremo nelle gare per ottenere tutto questo ben di Dio, esaltandosi nel frattempo per la progressiva acquisizione di optional sempre più efficaci ed esteticamente esagerati. Ma questo è **AutoModellista**, non **Gran Turismo 3 A-spec**, e quindi di una progressione che possa definirsi tale non v'è traccia alcuna. Quasi tutte le auto sono disponibili sin dall'inizio, non serve denaro per acquistare vetture e modifiche, le parti acquisite vanno bene per tutte le macchine che occupano il garage e gli accessori più importanti possono essere conquistati entro i primi 3 o 4 set di gare. Ciò fa di **AutoModellista** un gioco brevissimo, che può essere portato a termine in un solo pomeriggio e sul quale non vale la pena di tornare con altre macchine, magari per tentare di soddisfare gli astrusi requisiti che precludono il raggiungimento del 100% della modalità Garage Life o per sbloccare i due o tre segreti (tra cui si annovera una pista per macchinine radiocomandate) implementati dai programmatori… Bottom refrain: **AutoModellista** è un gioco nato per il multiplayer online. Tolto quest'ultimo, cosa rimane? Ben poco, purtroppo, e questo è quanto.

voto **5 su 10**

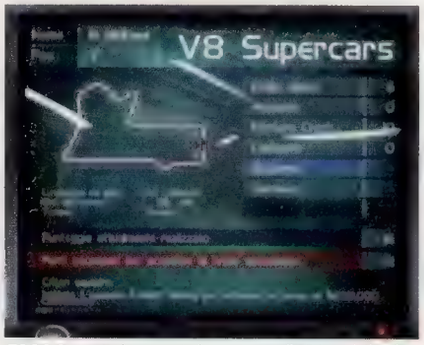
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

TOCA Race Driver

Legge n° 134 del videogioco: Un franchise è una promessa per gli appassionati ed una minaccia per i detrattori. Rivoluzionare un franchise è una promessa per i detrattori ed una minaccia per gli appassionati.

di ivanfulco

***TRD** permette il salvataggio della partita ogni due gare di campionato o dopo le prove speciali (one-day event o gare 1 contro 1).*



***TOCA Race Driver** vanta la presenza di 38 tracciati e di 42 vetture realmente esistenti, tra Mercedes, Chevrolet, Toyota, Alfa Romeo, Nissan, Ford e molte altre. Le modalità extra permettono le consuete prove a tempo, in doppio o la creazione di mini-campionati personalizzati.*

La visuale interna aumenta naturalmente il coinvolgimento nella guida. Purtroppo la semplicità del gioco non richiede di percorrere troppe volte la stessa pista, non permettendo al giocatore di assimilare i tracciati come necessario in caso d'inquadratura interna.

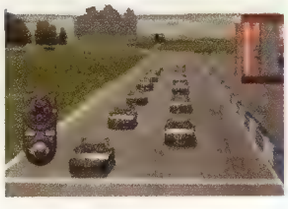
Ryan McKane è un giovane pilota di Touring Car all'inizio della carriera. Circa 15 anni fa, mentre si trovava sugli spalti del circuito di Ronkonkoma, Michigan, Ryan fu costretto ad assistere all'incidente mortale del padre, spinto in testacoda sulla linea del traguardo da un giovane pilota di Touring Car all'inizio della carriera. Corsi e ricorsi storici sull'asfalto. Ryan McKane oggi inizia la sua avventura con il Team ABG Motorsport. Il fratello lo ha raccomandato al responsabile della squadra e quest'ultimo, con buona fiducia sulle spalle del ragazzo, ha deciso di dargli una possibilità. Un giro di Brands Hatch in meno di 1:20:00 e la stagione entrante la Lexus IS200 sarà sua. Qui inizia **TOCA Race Driver**. E qui finisce la serie di **TOCA** inaugurata su PSone…

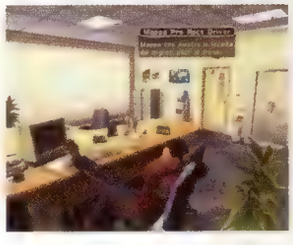
"Piedi sulla scrivania, tazza di caffè in mano, Ryan consulta l'email per decidere su quale vettura piazzare il suo prezioso posteriore"…

TOCA Race Driver abbandona l'impostazione lineare dei primi episodi, per aprirsi in questa edizione ad un'avventura character-based con maggiore libertà di scelta. Il test in pista a bordo della Lexus è solo l'atto primo della carriera di Ryan McKane, nella sua escalation all'interno del plastificato mondo delle corse e nel suo percorso purificatore dopo la morte del padre. Piedi sulla scrivania, tazza di caffè in mano, Ryan consulta l'email per decidere su quale vettura piazzare il suo prezioso posteriore. La possibilità di scelta è ristretta dalle offerte ricevute, funzione delle prestazioni in pista, ma anche dalla categoria di appartenenza del pilota. La struttura a piramide di **TRD** permette infatti l'accesso solo alle competizioni della propria categoria (campionati brevi o gare singole one-day), condizionando la conquista della classe superiore all'accumulo di una determinata quantità di punti. In alternativa per McKane si aprono le porte delle sfide dirette. Piloti da ogni parte del mondo che, con accenti esotici e improbabili, lasciano la loro impronta vocale sulla sua segreteria telefonica, offrendogli l'opportunità di cimentarsi in pista per uno scontro diretto. Sfide singole, uno contro uno, a giro unico, nelle quali trionfare per accumulare nuove vetture da utilizzare nelle altre modalità di gioco. Ma a parte questo, **TOCA Race Driver**, strutturalmente parlando, non ha diritto a baciare neanche zone poco assolate di **Gran Turismo 3**. Subito dopo l'avvio di un campionato, in genere sulle 6 gare, le possibilità di scelta si azzerano. Le gare si susseguono con mortale inevitabilità, intervallate da sessioni di messa a punto (nessuna qualifica), da svolgersi su un numero minimale di giri, e con l'unico diversivo dell'eventuale sosta ai box obbligatoria. In una carriera dove l'unico obiettivo è quello di conquistare punti, pur di accedere alle categorie superiori, la stessa selezione del campionato assume il carattere della scelta superflua. Nel garage di **TRD** non ci sono auto da modificare per poter accedere ad una gara piuttosto che ad un'altra. Per il semplice motivo che in **TRD** non c'è nessun garage. Accettare un ingaggio significa accettare la vettura fornita dal team, senza che sia necessario il soddisfacimento di alcuna condizione preliminare (ad eccezione di alcuni semplici test cronometrati per ottenere l'ingaggio). Qualsiasi sia il traguardo di fronte a McKane, qualsiasi sia la vettura, qualsiasi sia la squadra, i punti ottenuti hanno sempre lo stesso valore. E contano solo quelli in questa sintetica carriera con sintetica libertà di sintetica scelta…

"Non è questo il gioco che alcuni, al tempo dell'esordio della serie, preferivano dal punto di vista simulativo al primo Gran Turismo"…

Ho sempre amato l'odore della gomma sull'asfalto caldo. È l'odore vero della competizione su pista, quello che si annusa solo nella realtà o, all'interno degli spazi virtuali, nei giochi di guida seriamente allestiti. Ma dal punto di vista dell'azione su pista non c'è nulla, in **TOCA Race Driver**, che ricordi l'odore della gomma sull'asfalto caldo. Per chiunque abbia giocato i primi episodi del franchise Codemasters, amandone l'approccio simulativo e prepotentemente intransigente, **TOCA Race Driver** rappresenta il compromesso tra la serie ed il mercato di massa. Dimenticate la simulazione bastarda del primo **TOCA**, qui dentro c'è solo guida arcade sporcata di qualche colpo di tosse di realismo. Osservare la propria vettura che s'intraversa sull'asfalto, per poi recuperare agilmente la traiettoria dopo una temporanea astensione dal tasto dell'acceleratore, è un'esperienza dilaniante. Appoggiare due ruote sull'erba a 250 orari per venire puniti con solo qualche centimetro al secondo di rallentamento, lascia sulla faccia l'espressione del giocatore truffato. Non è questo il gioco che alcuni, al tempo dell'esordio della serie, preferivano dal punto di vista simulativo al primo **Gran Turismo**. Non c'è neanche nulla che lo ricordi. L'auto si smantella progressivamente in seguito agli impatti con gli avversari o con gli elementi dello scenario, lasciando a terra rottami che ritroveremo in pista giro dopo giro, ma per abbattere una vettura di **TRD** sarebbe necessaria una pressa più che un incidente. In un





gioco dove la curva può essere affrontata impattando lateralmente contro le barriere di protezione, per poi ripartire nella nuova direzione, la tensione al volante si scioglie come il Calippo dell'estate '82. Lo spazio di fuga della chicane perde il ruolo di spazio di fuga per diventare spazio di taglio, con l'auto che viaggia dritta sulla sabbia per poi rientrare in pista davanti al diretto inseguitore. La filosofia della pista è stravolta, pugnalata, fino al limite massimo in cui, in precise condizioni, l'idea portante può diventare "non superarlo, abbattilo". Riferito al pilota, ovviamente. Un colpo al montante posteriore destro dello sventurato di fronte e via, eccolo spedito a coltivare ortaggi a bordo pista, o magari a coinvolgere altri piloti in risse di lamiere utili a bloccare gli inseguitori. Ma è soprattutto il livello di difficoltà minimale di questo gioco ad invocare il sonno. Una curva affrontata in maniera degna e via, bevute 3 posizioni. Una curva disastrosa e andiamo, è possibile che nessuno ci sorpassi. Nessuna ricerca della traiettoria, nessuna frenata-entrata-accelerazione-cordolo che dia ludogodimento. È vero, alcuni tracciati stretti esaltano il clima da **Destruction Derby**, tra sportellate in curva e chicane tagliate di netto con una mano sul volante ed una sulle palle. Il sorpasso multiplo in partenza, la vettura più ostica da domare, il tornante da affrontare in derapata, sono senza dubbio elementi di piacere. Ma sono tutte soddisfazioni Bic, scariche di adrenalina usa&getta, che si disperdono naturalmente nell'insofferenza del bilancio globale. Una volta in fuga solitaria, oppure alla caccia del gruppo di testa, staccatosi di mezzo giro dagli altri, lo sbadiglio avanza inesorabile. Sotto questa luce assumono scarso rilievo anche le differenze di controllo tra le vetture (mezzo giro di pista e la curva di apprendimento si esaurisce) e gli inutili settaggi pre-gara. Prova definitiva che non c'è nessuna cura in questo gioco. Perché non c'è cura in un gioco nel quale si può tagliare impunemente il tracciato, nel quale imboccare i box dietro un avversario ci rallenta perché questi ultimi seguono un limite di velocità inferiore, nel quale con il cambio manuale è possibile mettere in folle o, addirittura, ingranare la retromarcia mentre si viaggia a 250 Km/h. Questo è **TOCA Race Driver**. Benvenuti nel paese dei giochi rilasciati in anticipo…

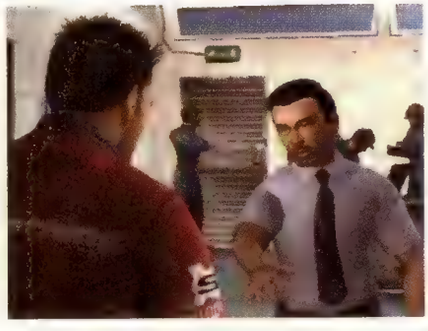
"Perché TRD è l'incarnazione del concetto di serie B. Così dal punto di vista narrativo, così da quello tecnico"…

Quello che può sembrare importante in press release, potrebbe non avere nessun interesse per il giocatore che impatta contro un titolo mediocre. E **TOCA Race Driver** è nitidamente mediocre. Trovano per questo un accenno di secondo piano elementi come la realizzazione narrativa e tecnica. Riguardo alla prima il Car-PG della casa inglese, l'RPG automobilistico, così com'era stato presentato, sorprende senza dubbio il suo pubblico, ma più per la dubbia gestione delle sue potenzialità che per la qualità della trama. Scene d'intermezzo a tratti superflue, incorniciano una trama scadente, prevedibile, soporifera, nella quale Ryan McKane è lo sbruffone stereotipato che il giocatore odierà non per la sua resa su schermo, quanto per il livello ridicolo di alcuni dialoghi e alcune situazioni. Perché **TRD** è l'incarnazione del concetto di serie B. Così dal punto di vista narrativo, così da quello tecnico. Un impianto audio sul quale non è necessario soffermarsi, accompagna una realizzazione grafica a tratti risibile. Questa è la stessa macchina sulla quale scorrono i fotogrammi di **Gran Turismo 3**? Questo mondo virtuale clippa come solo Dio e Codemasters credevano potesse essere possibile. Pezzi di scenario compaiono e riappaiono davanti ad un giocatore che, dopo pochi minuti, ha l'istinto a guardarsi intorno per vedere se anche il mondo reale lampeggi in quel modo. Auto e tracciati in media poveramente realizzati si risollevano solo grazie ad alcune scelte cromatiche di apprezzabile sensualità (soprattutto in riferimento al cielo), per poi abbandonarsi a noiosi rallentamenti nelle situazioni più sincopate. Scalette di varia entità fanno riflettere su quanti programmatori, oggi, siano davvero in grado di superare questo ormai atavico limite PS2. In definitiva…

"Tradimento Codemasters"…

Questo non è il seguito dei primi **TOCA** esplosi su PSone. È solo il primo episodio di una nuova serie che abbandona la sua essenza per aprirsi al mass market. **TOCA Race Driver** è come **GP Legends** che si piega a **Sega Rally**. **Winning Eleven** che si prostra di fronte a **FIFA**. Tradimento Codemasters. Il rispetto guadagnato nel mio personalissimo cartellino dalla softco inglese in questi anni di PSone vacilla e finisce al tappeto. A meno di non amare selvaggiamente l'equilibrio da arcade sporco instillato nel gioco, ignorate **TOCA**. O meglio: afferratene la confezione, date un occhio al prezzo, smettetela di piangere e riponete la confezione. Nient'altro da aggiungere. Se non un in bocca al lupo a Codemasters, dalla quale attendiamo, con amore (e speranza), il prossimo episodio di **Colin McRae**…

voto 5 su 10



Visto il tendenziale soffocamento del comparto simulativo, la convenienza dei controlli analogici (volante, acceleratore e freno) lascia perplessi. Il loro uso si ripercuote sul blocco ruote in frenata, sul fuori giri in accelerazione ma, soprattutto, sul dolore selvaggio al pollice dopo qualche giro di pista. I 256 livelli di pressione, malamente sfruttati da Codemasters nel gioco, si scaricano tutti sulle falangi del giocatore, costrette ad infierire sul tasto ⊗ per mantenere a tavoletta il pedale virtuale.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCI** SVILUPPATORE **CLIMAX** GENERE **ARCADE RACING** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

GumBall 3000

Belle donne, auto da sogno e controllo elettronico della velocità: una miscela dannatamente pericolosa...

di giuseppede riso

In origine, **GumBall 3000** doveva essere un gioco di guida dedicato alla mitica Mille Miglia. Per ragioni sconosciute, quel progetto venne cancellato in favore di un altro incentrato sulle gare di GumBall 3000, competizione meno nota ma anche nettamente più recente. Se vi attira l'idea di visitare l'Europa in lungo e in largo in un tour che si distende tra Inghilterra, Spagna, Francia, Italia, Svizzera e Germania, questo può essere un titolo da prendere in considerazione. Potrete così provare l'ebbrezza di guidare sul lato sinistro per le vie al di là della Manica, ammirare rovine e castelli ergersi sulle verdeggianti colline francesi, respirare il clima torrido delle lande spagnole, verificare l'abbondanza di pizzerie e ristoranti sparsi sui marciapiedi italiani e tutto quanto vada a braccetto con gli stereotipi comunemente associati alle più importanti nazioni europee. Non occorre fare altro che scegliere una vettura tra le cinque disponibili (naturalmente ve ne sono altre da sbloccare) e schiacciare a tavoletta il pedale dell'acceleratore; qui si corre liberi come l'aria sulle strade di tutta Europa, niente circuiti chiusi su cui girare a ripetizione.

L'unico obiettivo consiste nel superare la linea del traguardo prima dello scadere del tempo utile concesso (che si rinnova ad ogni checkpoint), possibilmente dopo aver fatto mangiare un bel po' di polvere ai nostri antagonisti. Il numero di partecipanti alla gara ammonta a tre, giocatore incluso, ma non c'è da preoccuparsi circa eventuali attacchi di solitudine: l'ostacolo maggiore con cui fare i conti è il traffico, la cui circolazione obbliga a frequenti escursioni nella corsia opposta al nostro senso di marcia col rischio concreto di scontro frontale con altri autoveicoli. Il ritmo di gioco è velocissimo e non c'è tempo per attenersi alle regole del codice stradale; ogni parte della carreggiata può e deve essere sfruttata a proprio vantaggio, magari per cercare le tante scorciatoie presenti. Sfortunatamente la polizia non vede di buon occhio i guidatori della domenica che schizzano a oltre 200 Km orari tra gli ignari automobilisti. Per questa ragione occorre guardarsi le spalle anche dai tentativi di arrembaggio dei piedi piatti, contro i quali abbiamo solo due alternative: seminarli in qualche modo oppure spedirli al creatore facendoli andare a sbattere col becco contro qualcosa di duro. In caso di cattura si viene penalizzati con la perdita di qualche secondo, giusto il tempo di conciliare e via di nuovo a tutta birra.

Il gioco è un arcade al 100%. Le vetture si differenziano per manovrabilità, accelerazione, velocità massima e resistenza agli urti. La totale (e ribadiamo totale) assenza di aspetti simulativi produce uno stile di guida di quelli più unici che rari in cui imbattersi oggigiorno; scordatevi gli effetti delle sospensioni o gli scodinzolamenti; non pensate nemmeno di "sentire" la fisicità dell'auto per la distribuzione del peso o di avvertire la rabbia dei pneumatici sull'asfalto mentre macinano metri su metri. La semplicità del modello di guida è tale che, attivando la visuale interna, sembra di giocare a un FPS ipervitaminizzato, un pò come manovrare il marine spaziale di **Doom** che se la dà a gambe levate da un'orda di Cacodemoni imbufaliti. Urtare contro gli altri veicoli produce unicamente due conseguenze, vale a dire la diminuzione della velocità e del livello di resistenza dell'auto prima di essere ridotta a un rottame. I danni subiti non hanno però alcun effetto sulla guidabilità del mezzo e nemmeno una sua rappresentazione visiva. L'unica cosa che conta è correre, correre il più veloce possibile.

Interessante è la presenza di "carte" coperte recanti un particolare compito da portare a termine durante le gare come eseguire un salto da 35 metri, raggiungere una precisa velocità o arrivare primi in un determinato percorso. Per ogni impresa riuscita, la carta particolare che vi era associata viene scoperta mostrando una donna in abbigliamenti succinti ma soprattutto un valore in punti che, sommato agli altri, offre l'accesso ad alcune modalità di gioco aggiuntive. Un'idea stravagante che incentiva la rigiocabilità e la sperimentazione.

Riassumere **GumBall 3000** è semplicissimo: il gioco non è altro che **OutRun** mescolato con **BurnOut**. Non è associazione selvaggia, ma una naturale constatazione: Climax ci propone un distillato purissimo di giocabilità arcade su quattro ruote che prende a modello i più importanti racing game firmati AM2. Quel che ne è scaturito si è rivelato una piacevole sorpresa e un acquisto tutto sommato appetibile per l'appassionato del genere.

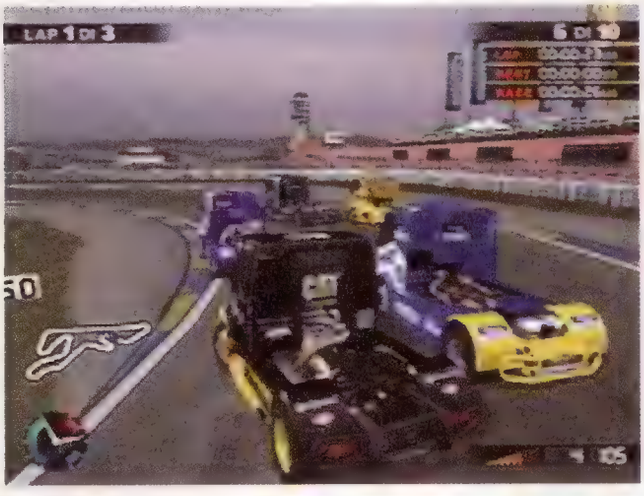
voto 6 su 10

Di tanto in tanto un flash bianco illumina lo schermo. Si tratta del rilevamento dell'autovelox che corrisponde al riecheggiare della sirena della polizia...

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **JESTER** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Super Trucks

A 150 all'ora, in staccata su un circuito stretto e tortuoso, al volante di una motrice? **Super Console** infila i guanti traforati e intraprende questa particolarissima esperienza per voi... Honk! Honk!



La guida sul bagnato può essere un'esperienza traumatizzante, con la motrice che segue traiettorie tutte sue e frena in spazi decisamente più lunghi della norma.

*Come in ogni gioco di guida che si rispetti, anche in **Super Trucks** bisogna faticare per sbloccare tutte le motrici e tutti i tracciati disponibili.*

Popolarissime nell'Europa del nord, in Francia e in Spagna, le gare tra camion non sono esattamente uno degli sport più seguiti in Italia. All'italiano medio, del resto, questi possenti autocarri ricordano unicamente gli incolonnamenti in autostrada e le code sulle viuzze di montagna (con gli immancabili e azzardatissimi tentativi di sorpasso al seguito), il che non rimanda ad immagini propriamente emozionanti. Eppure, una volta liberate dai loro gravosi fardelli, le motrici immortalate da Jester in questo **Super Trucks** si rivelano degli autentici mostri di potenza, sorprendentemente a loro agio sulle piste di mezza Europa. Ecco allora che l'idea di realizzare un videogioco basato su questo tipo di competizioni, con tanto di camion, piloti, circuiti e regole reali (limitate alle sanzioni per i contatti eccessivi e alla classica trafila composta dalle prove, dalle qualificazioni e dalla gara vera e propria) non appare più così balzana, tanto più che **Super Trucks** è un titolo confezionato con una certa cura e con sufficiente attenzione da parte degli sviluppatori.

Una delle caratteristiche peculiari di **Super Trucks** è ovviamente la sua netta diversità dalla massa dei giochi di guida per PlayStation2. Non capita tutti i giorni di sfrecciare in pista al volante di una mastodontica motrice, e Jester ha saputo approfittare dell'unicità dei mezzi scelti per il suo prodotto allestendo un modello di guida semplice, ma al tempo stesso assai particolare. Incentrando l'intera esperienza di guida sul peso spaventoso dei camion, gli sviluppatori hanno dato un'importanza fondamentale all'uso dei freni; in altre parole, la differenza tra un giro disastroso e uno eccezionale sta soprattutto nella gestione delle staccate, da affrontare con il giusto tempismo e da protrarre per uno spazio adeguato – né un metro di più, né uno di meno. La scelta delle traiettorie, quasi obbligata in virtù della combinazione tra la notevole larghezza delle motrici e le carreggiate relativamente strette, passa quindi in secondo piano, anche perché un'impostazione sbagliata può essere facilmente corretta con il ricorso al freno a mano, mentre una frenata errata può avere esiti disastrosi (una banale escursione sullo sporco, ad esempio, può rovinare un'intera gara, viste le ingenti perdite di velocità e controllo che comporta). Va da sé, però, che arrestare un ammasso d'acciaio lanciato a 150 chilometri orari non è affatto un compito semplice, ed è per questo che l'impianto frenante delle motrici necessita di essere raffreddato nei momenti critici – niente di straordinario, se non fosse per il fatto che le scorte di liquido refrigerante sono chiaramente limitate, il che vuol dire che la loro parsimoniosa amministrazione introduce un gradito pizzico di strategia nelle gare. Sarebbe stato lecito aspettarsi un'influenza maggiore, invece, dai danni derivanti dagli scontri e dalle impostazioni meccaniche, così come sarebbe stato auspicabile un minimo di rigore in più nella riproduzione delle specifiche e del comportamento dei mezzi. Se la possibilità di scegliere tra la trasmissione automatica e quella manuale è una leggerezza veniale (nessuna delle motrici riprodotte, stando ai dati riportati da Jester, dispone di un cambio manuale nella realtà), ben più gravi sono le occasionali "sbandate" del modello di guida (disponibile tra l'altro in diversi livelli di "deraposità"), che ogni tanto decide di andare per farfalle, lasciando il giocatore alle prese con improvvise e inspiegabili perdite di controllo. Ugualmente indisponenti, poi, risultano gli ordini d'arrivo visibilmente addomesticati nella modalità Campionato, costituita da una serie di trofei consecutivi in cui ad aumentare sono solamente il numero di giri (con le gare che diventano davvero troppo lunghe già dopo un paio di competizioni) e i concorrenti in gara, e non la reale difficoltà del gioco.

Altrettanto altalenante il giudizio sulla parte tecnica di **Super Trucks**, il cui apice qualitativo viene raggiunto dalle motrici che, pur se afflitte dalla sindrome del cambio di complessità poligonale "a vista", sfoggiano una buona modellazione, alcuni particolari simpatici (si veda il fumo proveniente dagli sfoghi dell'impianto di raffreddamento dei freni) e un'evidente propensione a perdere paraurti ed altri pezzi assortiti. È appena sufficiente, al contrario, il dettaglio dei circuiti, arricchiti da qualche elemento in movimento e dalle condizioni meteorologiche variabili, ma invariabilmente oppressi da fenomeni di draw-in, deformazione delle texture e aliasing. La sensazione di velocità generalmente latita, un po' per "colpa" dei mezzi in gara (le velocità massime sono nell'ordine dei 190/200 chilometri orari), un po' forse per qualche effettiva carenza del motore poligonale, mentre le quattro visuali disponibili brillano per praticità e sfruttabilità (cosa a dir poco sorprendente se si prende in considerazione la visuale interna con cruscotto completo, volante e mani del pilota). Bene accetta come sempre è l'inclusione del selettore 50/60 Hz, convincenti gli effetti sonori, noiosi e alla lunga addirittura irritanti i brani d'accompagnamento – luci ed ombre un po' in ogni reparto, insomma, ma la sensazione dominante è che Jester, con **Super Trucks**, abbia intrapreso una strada interessante e più che degna di essere approfondita.

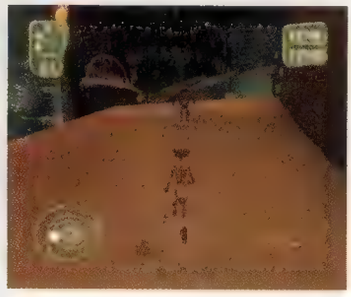
di erikpede

voto **6 su 10**

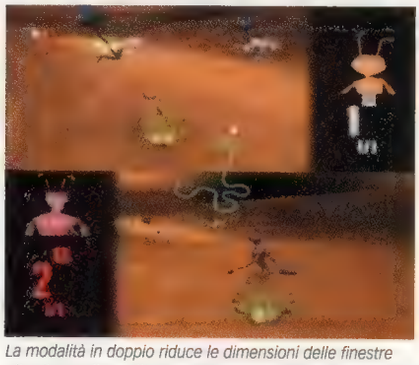
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EMPIRE** SVILUPPATORE **SUPERSONIC SOFTWARE** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN**

Z la Formica Extreme Racing

Legge n° 58 del videogioco: Quando si diventa adulti si stenta a credere di essersi potuti divertire con alcuni videogiochi.



di ivan**fulco**



La modalità in doppio riduce le dimensioni delle finestre oltre il semplice split screen. Questa scelta, unita alla scarsa definizione degli ambienti (e al discutibile uso dei colori) si ripercuote negativamente sul gioco in multiplayer.

*Gli item a disposizione nella gare con i kart prendono spunto dal capostipite **Super Mario Kart**. L'offerta è classica, tra mosche da sparare in linea retta, mosche a ricerca, materiale oleoso da rilasciare dietro di sé e turbo di classica natura.*

Altro giro, altro gioco su licenza. Altro gioco su licenza, altro kart-game. Se vivessimo in un mondo perfetto, **Z la Formica Extreme Racing** non sarebbe mai stato pubblicato. Avrebbe seguito il corso delle opere non abbastanza valide da innalzarci spiritualmente e sarebbe morto così, nell'oblio, perché questo era l'unico destino naturale. Ma noi non viviamo in un mondo perfetto. Almeno non finché esisteranno i bambini che videogiocano. E così **Z la Formica Extreme Racing** ha seguito l'iter tradizionale di questo mondo imperfetto, diventando idea, quindi codice binario, infine prodotto commerciale. Al suo interno sono stati inseriti tutti i personaggi del film d'animazione di casa Dreamworks, nella speranza di attrarre escamente il bimbame interessato all'argomento. Al termine è stato impiantato un embrione di videogioco, un melting pot di approcci al racing game utile a distanziare l'opera dall'ombra invadente di **Super Mario Kart**. In **Z la Formica Extreme Racing** si seleziona uno dei personaggi a disposizione e ci si lancia in una serie di gare a sblocco progressivo. La vita è come una scatola di cioccolatini, suggeriva Forrest Gump. Ed il gioco Dreamworks è esattamente così. Proprio perché non puoi mai sapere che tipo di gara ti attenda. L'approccio classico di alcuni livelli, fondato sulla guida di kart (in verità animali di varia natura) e l'uso di item da combattimento, si alterna a gare a piedi con libertà direzionale e possibilità di saltare gli ostacoli. Discese da affrontare su tavola, in perfetta posa da *Point Break*, seguono competizioni a bordo di ragni o sulla sella di enormi insetti volanti. Da **Crash Team Racing** a **Mad Dash Racing**, da **SSX** a **Bug Riders**. Perché copiare da uno è plagio, copiare da molti è ispirazione, come insegna Murphy. Quindi un avvicendarsi di variabili di gara, con sfide tra più concorrenti, discese nelle quali imboccare le porte presenti sul tracciato, o semplici prove cronometrate. La vittoria al traguardo si trasforma così nella scalata della classifica generale, quindi nello sblocco delle competizioni successive, fino al gran finale. Titoli di coda e nuova sequenza di gare, su nuovi tracciati, con un altro personaggio della serie a recitare il ruolo di effimero protagonista. E via fino alla rivendita sul mercato dell'usato. Ma il limite di **Z la Formica Extreme Racing** non è nella sua struttura, pur apprezzabile dal punto di vista teorico, ma nella scarsa qualità di ognuna delle sue sezioni giocate. Gare brevi, talvolta brevissime, si susseguono su schermo nell'indifferenza del giocatore, a causa di controlli spesso superficiali e scarsamente coinvolgenti. L'adrenalina potenziale di ognuno degli approcci non si concretizza mai, appare per svanire subito dopo, senza che il gioco riesca mai a reagire, a dire qualcosa di ludico, sfruttando con stile elementi di coinvolgimento quali il powerslide del kart, la velocità della tavola o il disorientamento del volo. È un'azione che non garantisce emozione. Tracciati anonimi per personaggi anonimi su una realizzazione tecnica anonima. Il videogioco ignoto. L'altare dell'apatia. Lo scontro in multiplayer non è in questo caso l'eccezione sulla quale ripiegare per garantire valore ludico. Il coinvolgimento della sfida contro un avversario reale, presumibilmente più intelligente dei banali (seppur ostici) concorrenti controllati dalla CPU, si scontra con una carenza generale di spunti senza appello, senza prospettiva, senza passione. Senza. In **Z la Formica Extreme Racing** non c'è un'imperfezione che mina il risultato finale. C'è solo un risultato finale che mina il gioco. L'evidenza di un prodotto pensato per una fascia d'utenza ridotta (nel senso delle dimensioni di tali esseri) e presumibilmente poco esigente (conclusione tutta da dimostrare), ma che non riesce a raggiungere il suo obiettivo minimo di appagamento, se non per brevi istanti. Ma nelle poche gare in grado di iniettare essenza ludica nel giocatore non c'è sostanza che possa giustificare l'acquisto, l'affitto o il prestito. E quindi via per un altro giro. Altro giro, altro gioco su licenza. Altro gioco su licenza, altro kart-game da abbandonare sullo scaffale. Perché si sa, viviamo in un mondo imperfetto. Altrimenti anche voi sareste stati esseri perfetti e, senza dubbio, non avreste avuto la perversione di arrivare a leggere anche queste ultime righe…

voto **4 su 10**

KOMETE

La fotografia digitale è più semplice con gli specialisti Compy e i prodotti HP.

Compy mette a fuoco la tua creatività

PC HP Pavilion

PC potenti, affidabili e configurati per dare il massimo della soddisfazione agli appassionati di fotografia digitale.

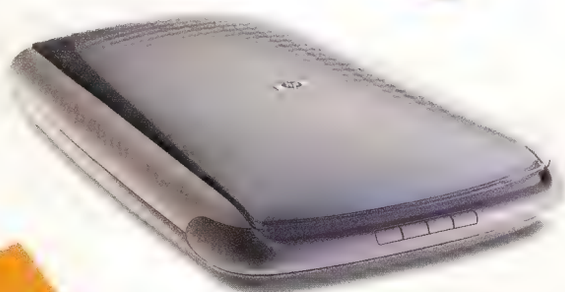
Fotocamera digitale HP PhotoSmart 620 36.32

8 MB espandibili, 2,1 Mpixel, zoom 12x (3x ottico, 4 digitale). Registra anche videoclip.

Sei appassionato di fotografia digitale? Per scoprirne tutti i segreti, Compy ti propone scanner, stampanti e fotocamere HP PhotoSmart. Il software Photo & Imaging in dotazione ti permette di riconoscere e gestire automaticamente i dispositivi (scanner, stampante, fotocamera HP) in maniera integrata. Il meglio, consigliato dagli specialisti Compy, per divertirti e ottenere i migliori risultati nel modo più facile e veloce.

Stampante HP PhotoSmart 7350 73.50

Stampa direttamente dalla scheda di memoria della fotocamera digitale (Compact Flash, Smartmedia, Sony Memory Stick, Secure Digital e Multimedia).



Scanner HP ScanJet 3570C 15.30

Alta risoluzione (1200x1200); adattatore per diapositive incorporato nel coperchio. Funzioni OCR e tasti di esecuzione rapida per scansioni e fotocopie.

*Offerta limitata ai prodotti presenti sul punto vendita.

Per conoscere il reparto Compy più vicino:
Numero Verde 800-418141
Orario ufficio: Lunedì-Venerdì 9-13, 14-18
Internet **www.compy.it**

Gruppo CDC SPA

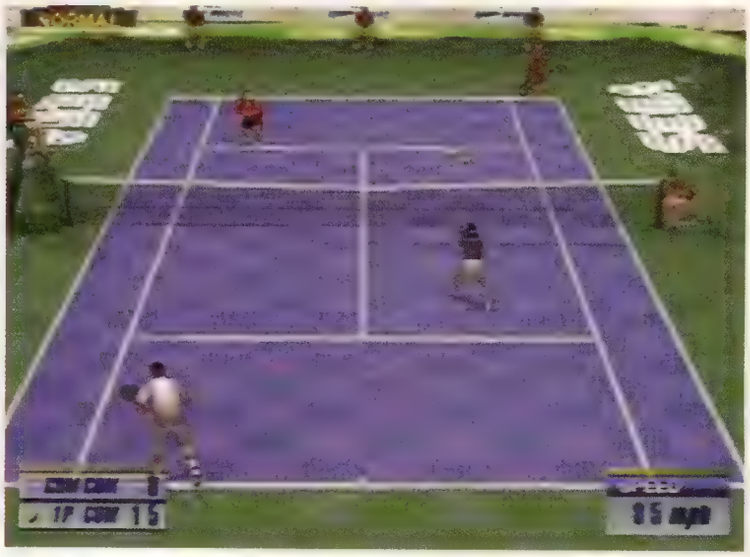
Il computer per tutti COMPY

Il posto più familiare dove scegliere il computer.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **HITMAKER** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Sega Sports Tennis

Forte di un nuovo titolo e di un bacino d'utenza decisamente più ampio di quello su cui poteva contare ai tempi di Dreamcast, **Virtua Tennis 2** approda su PlayStation2 in forma (quasi) smagliante e si prepara ad affrontare una concorrenza più agguerrita che mai…

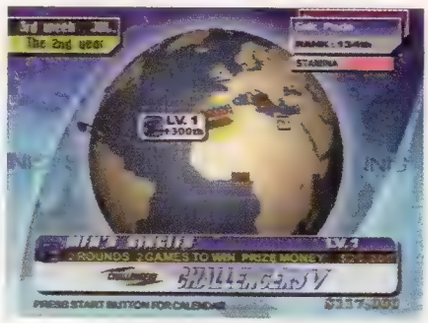


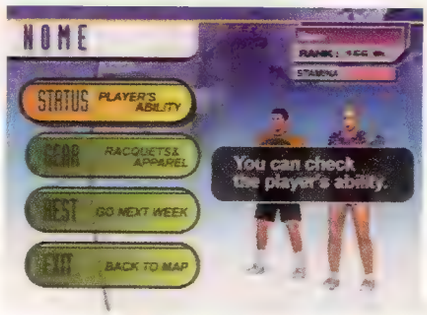
di erikpede

Trainato dalle gesta del redivivo & intramontabile atleta/showman Andre Agassi e dalle strepitose forme (err…) della biondissima Anna Koumikova, il tennis è rapidamente tornato alla ribalta sugli schermi di mezzo mondo, tanto in forma di intrattenimento passivo quanto in foggia digitale. Quest'ultima, che poi è quella che ci interessa direttamente, ha visto negli ultimi tempi il proliferare quasi incontrollato di simulazioni tennistiche di ogni tipo, regolarmente sovrastate da quel **Virtua Tennis 2/Tennis 2K2** che, a torto o a ragione, viene tuttora considerato il massimo esponente della sua categoria. Un re, insomma, ma un re senza trono, vista la prematura scomparsa di Dreamcast: naturale, quindi, che Sega abbia cercato in fretta e furia un nuovo seggio su cui installare il riverito derrière del suo adorato (nonché altamente redditizio) monarca del tennis digitale, giunto infine su PlayStation2 dopo aver cambiato il proprio regale appellativo in un altisonante **Sega Sports Tennis**.

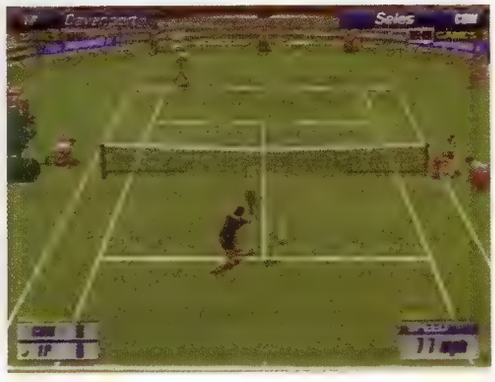
Nome che, ovviamente, non rappresenta l'unica novità in questa edizione aggiornata di **Virtua Tennis 2**; i ritocchi marginali al parco atleti, composto anche stavolta da 8 uomini (Patrick Rafter, Tim Henman, Cedric Pioline, Yevgeny Kafelnikov, Thomas Enqvist, Magnus Norman, Carlos Moya e il povero Tommy Haas, tristemente noto per essere stato definito "l'idiota del tennis" dalla stampa sportiva tedesca all'indomani di una schiacciante sconfitta subita qualche tempo fa…) e 8 donne (le sorelle Venus e Serena Williams, Lindsay Davenport, Monica Seles, Mary Pierce, Arantxa Sanchez-Vicario, Ai Sugiyama e Alexandra Stevenson), sono immediatamente individuabili, e lo stesso vale per le differenze a livello grafico tra l'originale per Dreamcast e la conversione su PlayStation2. Differenze, badate bene, e non migliorie, perché sotto parecchi punti di vista **Sega Sports Tennis** non solo non riesce a superare la buona prestazione offerta da **Virtua Tennis 2** sul 128bit Sega, ma palesa addirittura delle imbarazzanti difficoltà nell'eguagliarla con successo. Le onnipresenti scalettature e gli invadenti sfarfallii, in particolare, negano a **Sega Sports Tennis** l'eccellenza visiva senza alcuna possibilità di appello, e altrettanto imperdonabili sono gli inspiegabili rallentamenti registrabili nelle scene di intermezzo e le strane spurie che insozzano i bordi degli atleti poligonali. Questi ultimi, fortunatamente, hanno mantenuto le eccellenti animazioni già ammirate su Dreamcast, il che si traduce in una notevolissima quantità di movimenti differenti raccordati quasi sempre con una fluidità davvero esemplare. Dove la versione PlayStation2 supera l'originale è nei colori adottati da Hitmaker, apparentemente più brillanti sulla console Sony, e nel dettaglio dei volti dei tennisti, mentre permangono i dubbi sulla modellazione delle atlete (decisamente lontane dalla intrigante sinuosità delle autentiche reginette da concorso di bellezza che oggi calcano i campi da tennis più prestigiosi) già espressi da una consistente fetta di giornalisti ed utenti al tempo dell'uscita di **Virtua Tennis 2**. Va meglio sul fronte delle texture e degli stadi (basta non guardare il pubblico seduto sugli spalti, disperatamente piatto…), peggio su quello della musica e abbastanza bene per quanto riguarda gli effetti sonori, con il vocio della folla a fare compagnia al classico repertorio di impatti tra la pallina e le racchette, campionamenti vocali per gli arbitri e grugniti assortiti per i giocatori.

Non è stata la realizzazione audiovisiva, ad ogni modo, a fare la fortuna di **Virtua Tennis 2**, bensì il gameplay, che Sega ha riproposto in forma praticamente invariata in questa nuova edizione destinata all'utenza PlayStation2. Ciò che i possessori del monolito Sony devono aspettarsi, di conseguenza, è una meccanica di gioco dichiaratamente arcade, condita però da una fisica comportamentale della pallina assai convincente e da un sistema di controllo che richiede una certa pratica per essere padroneggiato alla perfezione. I tre tipi di colpi disponibili (il topspin, l'immancabile tiro tagliato e un pallonetto moderatamente inutile), infatti, possono essere declinati in diversi gradi di potenza, gittata e angolazione in base al caricamento del braccio, alla posizione del giocatore rispetto alla pallina (con le dovute concessioni agli smash in caso di risposta ad una traiettoria alta) e al momento dell'impatto tra la pallina stessa e le corde. Queste molteplici possibilità di intervento non tolgono nulla alla velocità e alla frenesia degli scambi, il cui spirito resta comunque quello di un coin-op tennistico e non di una simulazione a tutti gli effetti, ma l'attenzione e la precisione richieste al giocatore sono indubbiamente superiori alla media e il gioco non perdona né gli errori grossolani, né quelli meno ingenui e maldestri. Certo che sperare in un connubio impeccabile tra immediatezza e profondità sarebbe stato utopistico, e in effetti **Sega Sports Tennis** sacrifica sull'altare della frui-





Dalla mappa della modalità World Tour è possibile accedere al calendario dei tornei, consultare le caratteristiche dei propri atleti, farli riposare in vista delle competizioni più difficili e fare una visitina ai negozi in cui si possono sperperare i crediti faticosamente guadagnati.



*Delle due visuali disponibili in **Sega Sports Tennis**, quella più bassa e ravvicinata ha il pregio di eliminare gli svantaggi che si incontrano giocando nella parte alta del campo, ma rende un po' più difficoltoso l'inseguimento della pallina.*

Cimentandosi con questa variante dell'Otello e con il tiro al bersaglio è possibile migliorare la precisione degli atleti, mentre il simil-bowling e la caccia ai premi in movimento sulla rotaia ne incrementano la perizia in battuta

bilità più o meno istantanea quella gradevolissima sensazione di completezza che **Super Console** aveva tanto apprezzato in **Smash Court Tennis Pro Tournament**. Non che **Sega Sports Tennis** sia un gioco limitato o semplicistico, per carità, ma difetta dell'impressione di controllo totale intorno alla quale Namco ha costruito la sua simulazione tennistica – gli angoli impostabili nel titolo prodotto da Sega sembrano minori, quasi ad indicare la volontà degli sviluppatori di evitare frequenti ed inopportune uscite della pallina dalle linee laterali del campo, e anche se questa impostazione potrebbe stare stretta a qualche utente, non si può fare a meno di constatare che si tratta semplicemente di una scuola di pensiero diversa da quella seguita dai designer assoldati da Namco.

Sono ineccepibili al di là di ogni eventuale dubbio personale, invece, gli algoritmi che regolano l'intelligenza artificiale dei giocatori controllati dalla CPU e l'ossatura della modalità principale, denominata World Tour e prelevata di peso dalla versione Dreamcast. I tennisti digitali, nello specifico, si avvalgono di una ragguardevole scaltrezza e di una bravura fuori dal comune, pur senza alimentare nell'utente lo spiacevole sospetto di avere a che fare con dei bari matricolati. Nei doppi, poi, il partner manovrato da PlayStation2 si comporta spesso e volentieri in maniera a dir poco impeccabile, scegliendo la posizione da coprire in relazione a quella tenuta dal giocatore e adeguandosi prontamente alla condotta di gioco prescelta tra le tre (gioco normale, sotto rete e a fondo campo) a cui è possibile accedere mediante l'uso dei tasti dorsali. La modalità World Tour, da parte sua, assolve all'ingrato compito di incrementare la longevità di **Sega Sports Tennis**, riuscendoci peraltro senza grandi affanni. Una volta creati dal nulla due tennisti (un uomo e una donna, da personalizzare a piacimento sia dal punto di vista estetico che da quello tecnico), in pratica, bisogna impegnarsi per portarli dal trecentesimo posto della graduatoria mondiale al primo, partecipando ad una interminabile sequela di tornei (con tanto di partite in solitaria, doppi e doppi misti) e tentando di conquistarne il maggior numero possibile per guadagnare posizioni e puntare al sospirato gradino più alto del podio. I successi nelle competizioni, tra l'altro, fruttano una cospicua quantità di crediti (da investire poi nell'acquisto di racchette, abbigliamento, partner da mettere sotto contratto per i tornei in doppio e campi aggiuntivi da utilizzare nelle modalità Exhibition e Tournament), ma non incrementano in alcun modo l'esperienza dei giocatori, espressa da una serie di parametri che influenzano fondamentalmente la potenza, la precisione e l'agilità degli atleti. Parametri che, non essendo suscettibili di miglioramenti con la partecipazione ai tornei, devono essere sviluppati con il ripetuto e sistematico completamento di 8 minigiochi, ciascuno dei quali va a ritoccare verso l'alto determinate caratteristiche dei tennisti. Nel dettaglio, i minigiochi sono identificati come Stomp Man (si calpestano delle lattine nell'intervallo di tempo che intercorre tra la risposta alla pallina sparata dall'apposita macchina e il contatto tra la pallina appena colpita e il muro posto di fronte al giocatore), Prize Sniper (una gara di battute in cui si debbono abbattere dei premi che gironzolano su una rotaia ovale), Pin Crasher (un altro esercizio di battuta, stavolta mirato all'atterramento di un set di birilli da bowling), Tank Attack (due carri armati da mandare in pezzi rispedendogli le palle lanciate da quello più grosso & cattivo), Bull's Eye (un tiro al bersaglio – niente di più, niente di meno), Disc Shooter (un bizzarro incrocio tra il tennis e il popolare gioco dell'Otello), Danger Flags (cinque bandierine da toccare mentre si evita una pioggia di palle rosse) e Alien Force (dieci macchine sparapalle semoventi da mandare a zampe per aria entro il tempo limite) e spaziano in difficoltà da un livello poco più che innocuo al massimo della perfidia, passando per diversi gradi intermedi.

Una parte tecnica suscettibile di un buon numero di possibili evoluzioni, ma tutto sommato onesta, un gameplay immediato e al tempo stesso abbastanza profondo e una modalità principale coi controfiocchi – **Sega Sports Tennis** ha tutte le carte in regola per ripetere su PlayStation2 il successo ottenuto in sala giochi e su Dreamcast, ma avrebbe bisogno di una "rinfrescata" per andare ad insidiare quel primato che gli è stato sottratto (almeno secondo buona parte della redazione) da **Smash Court Tennis Pro Tournament**. Per ora ci possiamo accontentare, ed è indubbiamente un gran bell'accontentarsi, ma per la prossima edizione della sua serie tennistica Sega dovrà necessariamente sollevarsi dagli allori sui quali si è adagiata e tirar fuori dal suo cilindro qualcosa di strabiliante. Sappiamo che può farlo, per cui restiamo in fiduciosa attesa…

voto 8 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **RAINBOW STUDIOS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Dopo aver perso il treno su PSone a causa di un'interminabile serie di difficoltà nello sviluppo, la serie **Mat Hoffman's Pro BMX** tenta il colpaccio su PlayStation2 e manca nuovamente il bersaglio, seppur meno clamorosamente che in passato…

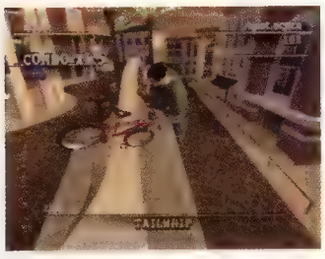
di erikpede

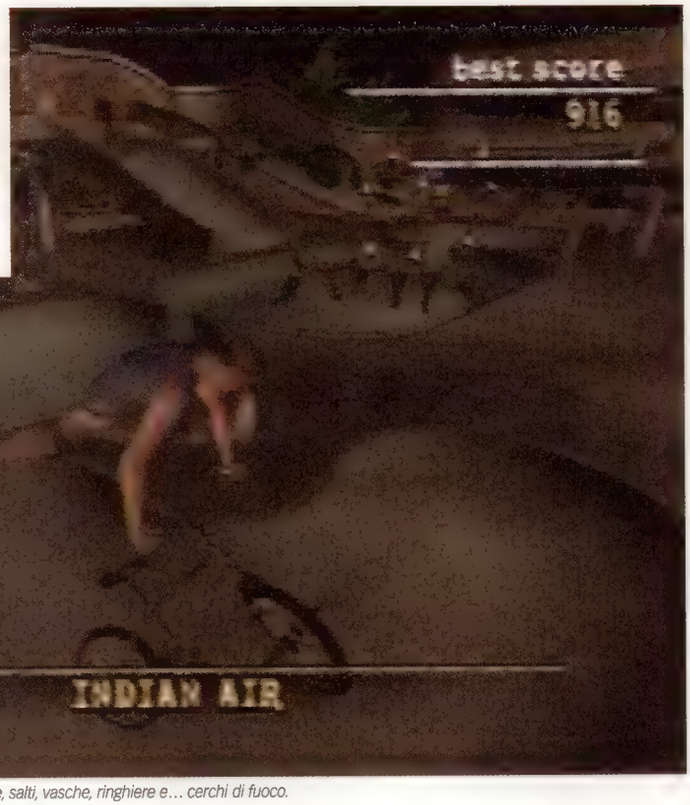
Due ruote sono diverse da quattro. Un concetto apparentemente elementare che nonostante la sua banalità è riuscito a sfuggire per anni alla comprensione degli sviluppatori di videogiochi motociclistici, regolarmente affossati da comportamenti dinamici e sistemi di controllo identici a quelli della ben più vasta produzione videoludica a carattere automobilistico. Scomparso in ambito motoristico dopo l'avvento del leggendario **RVF Honda** (Microstyle, per Amiga e Atari ST) e definitivamente annientato dal più attuale **MotoGP** di Namco, l'annoso problema delle differenze legate al numero di ruote da simulare è tornato alla ribalta in tempi più recenti con i titoli dedicati alle BMX. Il primo **Mat Hoffman's Pro BMX**, in particolare, avrebbe indubbiamente avuto un impatto maggiore sull'utenza PSone se non fosse stato privato di qualsiasi forma di identità specifica, rimpiazzata da un feeling e da un modello fisico identici in tutto e per tutto a quelli di **Tony Hawk's Pro Skater**. Runecraft, in altre parole, aveva sì piazzato delle biciclette sullo schermo, ma al giocatore sembrava ugualmente di andarsene a spasso a cavallo di uno skateboard, in barba al dimezzamento delle ruote in gioco. Naturale, quindi, che una volta reclutati da Activision per realizzare **Mat Hoffman's Pro BMX 2** gli uomini di Rainbow Studios si siano preoccupati innanzitutto di dare una caratterizzazione ben precisa alla simulazione, e solo in un secondo momento di allestire una struttura di gioco in cui inserire il risultato dei calcoli effettuati e delle modifiche apportate al concept originale. Una condotta comprensibile, ma in fin dei conti un po' sconclusionata, che ha generato un prodotto quasi ineccepibile dal punto di vista della giocabilità pura, ma vagamente piatto e "triste"…

È chiaro che a rendere **Mat Hoffman's Pro BMX 2** estremamente giocabile non è solo il modello fisico nuovo di zecca preparato da Rainbow Studios (meritevole comunque di attenzione, in quanto finalmente adeguato alle necessità di una simulazione ciclistica) – un ruolo a dir poco fondamentale nell'economia del gioco è svolto infatti dal sistema di controllo, che incontra ben poche difficoltà nella gestione del vasto repertorio dei trick implementati dagli sviluppatori. A brillare sono soprattutto la grande precisione delle rotazioni (un punto più critico di quanto possa sembrare) e le nuovissime figure a terra, vero piatto forte di **Mat Hoffman's Pro BMX 2**. Tali figure possono essere eseguite a partire da un'impennata e vedono i ciclisti alle prese con una serie di contorsioni di una spettacolarità mai vista, sia che si tratti di un "semplice" passaggio in piedi sulla canna della bici, sia che si parli di funambolismi eseguiti in equilibrio sulla ruota anteriore con il pneumatico posteriore sollevato dal suolo e la bici in movimento. Inutile dire che sono presenti anche trick più convenzionali, come ad esempio le figure aeree (affidate a due tasti separati), i grind, le acrobazie statiche in cui prodursi sui bordi delle rampe, i passaggi in velocità sui muri, i manual (essenziali per concatenare sequenze di trick completamente diversi e comporre così delle combo) e le immancabili evoluzioni speciali, che richiedono come sempre il riempimento della solita barra dell'adrenalina. Sono una novità per questa serie, invece, i modificatori che Rainbow Studios ha "scippato" a Z-Axis e al suo **Dave Mirra Freestyle BMX 2** – modificatori che in **Mat Hoffman's Pro BMX 2**, però, mancano della necessaria immediatezza e risultano abbastanza macchinosi, se non addirittura scomodissimi nelle combinazioni con i manual. Si può riscontrare qualche piccola lacuna, già che ci siamo, anche nell'accuratezza e nella prontezza della risposta ai comandi in determinate situazioni (i grind più difficili da allineare e i trick che richiedono doppie pressioni della croce direzionale), nel riposizionamento inspiegabilmente casuale del giocatore dopo alcune cadute e nelle collisioni, talvolta sospette. Ciononostante, le soddisfazioni che è possibile ricavare dalle bici di **Mat Hoffman's Pro BMX 2** sono enormi, così come è smisurato quell'impalpabile "piacere di guida" che, curiosamente, accomuna il gioco Activision alle migliori simulazioni automobilistiche – un'altra prova della maestria di Rainbow Studios, perlomeno in materia di fisica, controlli e giocabilità.

Una precisazione necessaria, questa, perché al momento di mettere in piedi la struttura di gioco, i designer del team statunitense si sono un po' persi per strada, vanificando in parte il gran lavoro svolto in precedenza. A mancare quasi del tutto, in concreto,

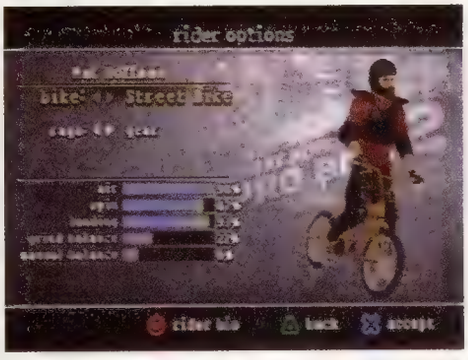
I trick eseguibili a terra a partire dai manual sono estremamente facili da prolungare, il che ne fa intuire il ruolo determinante per la spettacolarità, ma secondario ai fini del punteggio e della difficoltà.

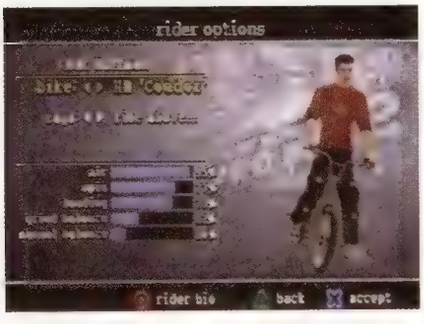




L'ultimo livello è un vero e proprio delirio di rampe, salti, vasche, ringhiere e… cerchi di fuoco.

Sebbene siano assai improbabili in più di un caso, i costumi e le biciclette segrete fanno comunque la loro parte per prolungare l'arco vitale del gioco. Lo stesso vale, ovviamente, per l'editor dei livelli.





Le foto scattate dalle macchine fotografiche poste nei punti più spettacolari dei vari livelli possono essere ruotate, zoomate e salvate in un apposito album. Peccato che quest'ultimo occupi più di 4 mega sulla memory card. Un vero sproposito…

è l'originalità: la modalità principale è infatti una copia-carbone della classica carriera, con l'atleta selezionato dal giocatore (che può andare a pescare tra Mat Hoffman, Mike Escamilla, Joe Kowalski, Seth Kimbrough, Cory Nastazio, Kevin Robinson, Simon Tabron, Rick Thorne, Nate Wessel, Ruben Alcantara e Day Smith) che intraprende un tour in autobus e va ad esibirsi in diverse città nordamericane. I trasferimenti da una metropoli all'altra sono illustrati da alcune scene in FMV decisamente divertenti e inusuali, realizzate in modo da dare l'idea di un documentario relativo al viaggio dei ciclisti ingaggiati da Activision, ma da qui in poi la routine prende il sopravvento. Non tutte le città, tanto per cominciare, sono disponibili sin dall'inizio. Per sbloccarle occorre ottenere un certo numero di punti, e i punti in questione vanno accumulati all'interno dei centri urbani già accessibili. Domanda: come si ottengono questi benedetti punti? È presto detto: ogni livello presenta 12 obiettivi suddivisi in tre set di difficoltà crescente, e ad ogni set completato corrispondono l'apertura del successivo (ammesso che ad essere portato a termine non sia l'ultimo gruppo di sfide, naturalmente) e l'incameramento di un gruzzoletto di punti. Gli obiettivi, da conseguire entro l'inevitabile tempo limite di 2 minuti, prevedono il raggiungimento di punteggi via via più elevati, l'esecuzione di particolari trick all'interno di locazioni specifiche, la raccolta di oggetti nascosti nei luoghi più assurdi e poco altro. Niente che non si sia già visto nel primissimo **Tony Hawk's Pro Skater**, insomma, tanto che è davvero difficile non farsi prendere dalla più scoraggiante delle noie trovandosi di fronte all'ennesimo gruppo di monete/taniche/banconote/bambole da andare a scovare e prelevare in giro per i livelli. Questi ultimi, pur essendo sufficientemente estesi e abbastanza ricchi di oggetti da sfruttare per le acrobazie, scontano una costruzione un po' anonima se confrontati con le arene di **Tony Hawk's Pro Skater 3** e **Aggressive Inline**, rispetto alle quali le città e le colline di **Mat Hoffman's Pro BMX 2** presentano un maggior numero di aree libere da grossi ostacoli (forse inserite per favorire lo sfruttamento dei già citati trick a terra, su cui Activision ha insistito parecchio in fase di campagna pubblicitaria) e una manifesta predilezione per lo sviluppo in verticale.

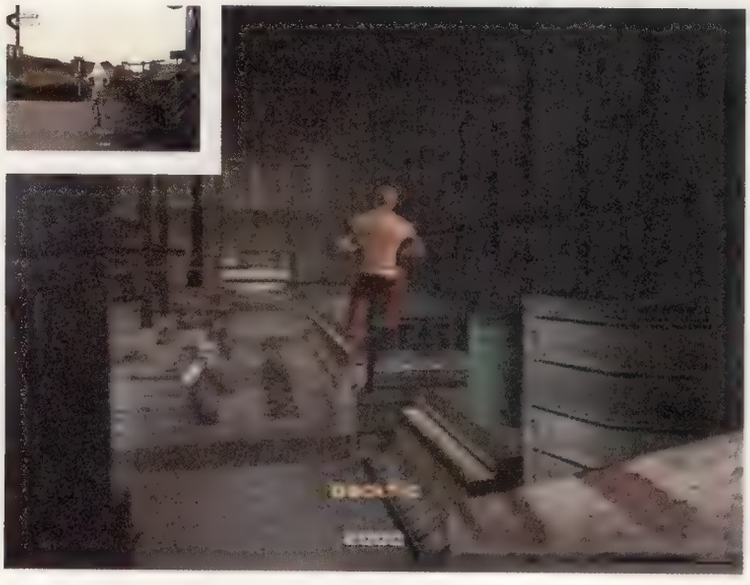
Quale che sia l'asse su cui si estendono, ad ogni modo, le arene realizzate da Rainbow Studios mettono continuamente in luce la notevole potenza del motore tridimensionale che le manda a schermo. I poligoni sono decisamente numerosi, le texture sono coloratissime e assai dettagliate, i fondali sono movimentati da decine di elementi mobili (passanti, macchine, animali e via di questo passo), la fluidità non viene mai a mancare e la telecamera liberamente ruotabile non presenta mai imprecisioni, inesattezze e difetti di aggiornamento. Si va di bene in meglio, poi, quando si passa a considerare le accoppiate bici-atleti, un filo blocchettose, ma modellate alla perfezione e animate in maniera esemplare – gli ondeggiamenti al rientro dai trick chiusi per miracolo, le cadute punteggiate dalle obbligatorie "sgommate" di sangue per terra e le parti essenziali delle dueruote in perenne e inappuntabile movimento non potranno fare a meno di incantare gli amanti del genere, e pure i giocatori occasionali. Sul versante dell'audio c'è da registrare la presenza di un simpatico sistema di incroci in dissolvenza tra gli effetti sonori ambientali e i temi musicali su licenza, scelti con un criterio francamente incomprensibile (Dislocated Styles, Bad Brains, Bomfunk MC's, Crazy Town, Iggy Pop, LL Cool J e Swollen Members sono solo alcuni dei nomi ammassati da Activision) che ne ha determinato la scarsa propensione a "mescolarsi" in modo armonioso e omogeneo. Le molteplici varianti della modalità per due giocatori, i segreti sparsi per le arene (locazioni nascoste, biciclette e personaggi aggiuntivi, equipaggiamento alternativo e canzoni da integrare nella colonna sonora) e il pratico editor dei livelli completano il quadro di un titolo che, con un po' di fantasia in più, avrebbe potuto letteralmente frantumare il mercato delle simulazioni di sport estremi. Così com'è, invece, **Mat Hoffman's Pro BMX 2** resta un buon prodotto, privo però di quegli slanci che oggigiorno servono per sfondare in un segmento terribilmente affollato e attualmente dominato da inafferrabili campioni di inventiva del calibro di **Dave Mirra Freestyle BMX 2** e **Aggressive Inline**.

voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt.

Prima Konami con il Tour de France, ora Midway con le BMX – il conto delle softco schiantatesi tragicamente contro il muro delle simulazioni ciclistiche sale a due, e agli appassionati delle dueruote non rimane che sperare che la carneficina sia finita…



di erikpede

Gli sviluppatori di casa Midway devono essere dei tipi terribilmente distratti. Potrebbe essere per via dello stress, o magari per chissà quali altri fattori, ma è inutile negarlo: questi yankee sono degli autentici campioni quando si tratta di dimenticanze, e **Gravity Games Bike** ne è la prova lampante. Che il team assegnato a questa ennesima simulazione di BMX abbia clamorosamente scordato di completare il motore grafico del gioco prima della sua uscita nei negozi, d'altra parte, è chiaro già dopo un paio di minuti passati davanti allo schermo – e questa volta il pacchetto RenderWare, presumibilmente impiegato da Midway per tagliare i tempi di sviluppo, non ha alcuna colpa. I colori smorti potrebbero essere elevati al rango di principale tratto distintivo di **Gravity Games Bike**, tale e tanta è la loro deprimente invadenza, ma in realtà la tristezza cromatica è solamente il minore dei problemi del comparto grafico di **GGB**. La modellazione approssimativa dei personaggi (accettabile, invece, nel caso delle biciclette), le animazioni impacciate e scattose, l'infimo dettaglio della maggior parte delle texture, le continue fusioni tra gli oggetti poligonali e le défaillance del frame rate pesano sul groppone di **GGB** assai di più della scarsa vivacità dei colori, e il bello (o il brutto, a seconda dei punti di vista) è che il calvario audiovisivo del titolo Midway non è finito. Colti da un'altra improvvisa amnesia, infatti, gli sviluppatori devono aver lasciato sui loro hard disk una buona porzione degli effetti sonori preparati per il gioco, andando poi ad inserire nel codice definitivo solo una misera manciata di rumoracci solitari e irritanti. Diverso il discorso da fare per l'accompagnamento musicale, composto da qualche pezzo su licenza non troppo ispirato (Verbal Assault, Sugar Ray e Reveille figurano tra gli artisti assoldati) e da un'accozzaglia di brani sconclusionati scritti per l'occasione – brani di cui il mondo intero, ne siamo certi, avrebbe fatto volentieri a meno…

Torniamo comunque all'argomento "distrazioni & lapsus", perché è proprio nel campo del gameplay che i vuoti di memoria di Midway hanno davvero toccato il fondo. Passi per la totale assenza di modalità originali (ci sono le sessioni libere, qualche sottogioco per due utenti e la solita carriera) e per la pedissequa riproposizione della struttura standard delle simulazioni di BMX (alternanza tra tornei a punti con relative medaglie e arene in cui raccogliere lettere, vandalizzare oggetti, trovare personaggi nascosti e via dicendo, con un tempo limite da rispettare in entrambi i casi), ma il fatto che i programmatori abbiano dimenticato di curare con la giusta attenzione il rilevamento delle collisioni (catastrofico), il riposizionamento degli atleti dopo le cadute (spesso e volentieri si "rinasce" esattamente nel punto in cui si è finiti a terra, tornando di conseguenza ad impattare con il suolo senza aver avuto neanche la minima possibilità di intervenire) e la gestione della telecamera (la regia virtuale è la più isterica e caotica mai vista in un gioco dedicato agli sport estremi) è imperdonabile. Può essere catalogato come "errore di distrazione" (a scuola si diceva così…) anche l'atto di approntare una decina di arene piuttosto estese per poi scordarsi di riempirle adeguatamente con oggetti da sfruttare per le acrobazie, linee per le combinazioni (da seguire come sempre con il concatenamento delle figure) e locazioni più o meno peculiari, mentre il sistema di controllo sconfina abbondantemente nel territorio del disastro puro. Al di là dei grind prolungabili all'infinito senza alcuno sforzo e della scarsissima praticità dei manual, ciò che veramente soffoca il giocatore è la tempistica apparentemente casuale con cui i trick vanno portati a termine e la spaventosa imprecisione delle rotazioni, causa di rovinosi e ripetuti disarcionamenti quando ci si esibisce in rampa. La risposta ai comandi, inoltre, è vagamente letargica e rende sin troppo difficile il concatenamento delle acrobazie e del tutto inutile il ricorso al "pulsante modificatore", spudoratamente (e malamente) copiato dalla serie **Dave Mirra Freestyle BMX**. La conclusione logica e spietata di quanto s'è detto è che nulla, ma proprio nulla funziona come dovrebbe in **Gravity Games Bike**. Certo, se invece di aver "dimenticato" (teoria sin qui sostenuta con la massima buona fede) di seguire con più impegno lo sviluppo del suo prodotto Midway avesse deliberatamente introdotto sul mercato un titolo così palesemente incompleto, la faccenda sarebbe più grave, ma tant'è… al di sotto dell'uno-su-dieci non si può andare comunque.

voto **1 su 10**

Agli atleti reali riprodotti da Midway (Fuzzy Hall, Leigh Ramsdell e pochi altri) se ne affiancano alcuni di fantasia, da sbloccare man mano che si procede nel gioco.

L'arena ambientata nella stazione ferroviaria è una delle più riuscite, ma questo non vuol dire che sia particolarmente entusiasmante da esplorare. Pochi oggetti, poche linee e poco divertimento…

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **ANGEL STUDIOS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **4**

Transworld Surf

L'esercito del surf simulato invade i lidi assolati di PlayStation2. **Super Console** aguzza la vista nel tentativo di individuare il Piotta in assetto da infiltrato nella cricca di surfisti selezionabili...

X-sports. Sport estremi. Su PS2 ne abbiamo visti passare giusto un paio. Skating, inline skating, snowboarding, motocross, BMX e chi più ne ha più ne metta. Abbiamo danzato sospesi nel vuoto sopra gli half-pipe di mezzo mondo, ci siamo prodotti in grind spericolati sulla colonna vertebrale dei dinosauri di un museo, abbiamo ballato la break dance sdraiati su uno snowboard precipitando per una ripidissima scarpata innevata. E tutto questo senza neanche procurarci un graffio.

Tavola sotto braccio, **Transworld Surf** si affaccia sull'affollatissimo oceano dei boarding game per PS2 tastandone la temperatura dell'acqua. Fredda. Come l'accoglienza riservatagli dalla redazione di **Super Console**. Il motivo? Il titolo Infogrames fa difetto di tutte quelle caratteristiche che sanno far distinguere un titolo sportivo votato all'azione estrema: varietà, level design e spettacolarità. Lo schema di gioco proposto non si discosta più di tanto dai precetti dettati da Antonio Falco & C[loni]. Impersonando uno dei 13 virtuosi del surf disponibili bisogna completare entro il tempo limite gli obiettivi proposti in ogni stage, in modo da sbloccare livelli, tavole e competizioni aggiuntive. Le sfide proposte sono classificabili in tre macro-categorie: eseguire particolari trick, raggiungere un determinato punteggio e sorvolare elementi del fondale sfruttando le onde più pericolose come trampolini.

A divorare in un sol boccone le potenzialità ludiche di tale assodato schema di gioco, ci pensa un level design assente-poco-giustificato. Certo, il mare è mare. Una vasta distesa di acqua, onde assortite e poco altro. Appunto. Una vasta distesa di acqua, che si traduce in una bonaccia poco stimolante dal punto di vista ludico; onde assortite, non troppo a dire il vero, visto che in **Transworld Surf** si somigliano un po' tutte; e poco altro: qualche barca, una manciata di scogli e degli squali curiosamente intimiditi dal karma (don't ask) accumulato dai surfisti a suon di acrobazie. In **Transworld Surf** non si fa altro che farsi trainare dalla Reef Girl (la fanciulla in bikini munita di acquascooter adibita al recupero dei surfisti) in prossimità di un'onda, si esegue una combo di trick di fianco, sopra e sotto l'onda (attraversare la cosiddetta "green room", il tunnel d'acqua che si produce all'interno di un'onda che si sta chiudendo su se stessa, costituisce una delle poche emozioni che **Transworld Surf** sa regalare) finché non si commette un errore e si viene travolti dall'onda. Dita in bocca, fischio alla Trapattoni per richiamare la Reef Girl e siamo di nuovo in sella alla moto d'acqua per farci scarrozzare davanti a una "nuova" onda. Ma la musica non cambia. Anzi, la musica cambia, ma solo quella. Una ricca compilation di adrenaliniche tracce ad opera di nomi importanti (tra cui NOFX, Anti-Flag e Sum 41) della scena alternative rock internazionale garantisce un ineccepibile sottofondo musicale alle bevute di acqua salata che il gameplay di **Transworld Surf** riserva ogni tre per due al palato del giocatore.

La realizzazione tecnica di **Transworld Surf** ne annega definitivamente le speranze di successo. La soluzione ludica adottata per rappresentare la superficie dell'acqua (elemento che copre il 90% di ogni schermata di gioco) lascia indifferenti e produce l'impressione di scivolare più sopra della solida gelatina che su di una sostanza liquida e trasparente. Banalmente accettabili i modelli poligonali dei surfisti, le animazioni e il frame rate.

Per ispessire un sistema di gioco in single player dall'appetibilità quanto mai dubbia, **Transworld Surf** propone quattro tipi di sfida multiplayer da due a quattro giocatori. Tra queste si segnala una curiosa modalità "Squali" nella quale ciascun giocatore è chiamato a comandare uno squalo ogniqualvolta egli ne venga morso, per poi ritornare ad impersonare il surfista precedentemente selezionato solo dopo aver a sua volta azzannato un avversario.

Molto poco è, comunque, ciò che questo **Transworld Surf** ha da offrire al pubblico avvezzo agli X-sport simulator, ragion per cui ci troviamo ancora una volta tra le mani un titolo da bollare con la temibile etichetta "per appassionati".

voto **4 su 10**

Gli appassionati della disciplina apprezzeranno il cospicuo numero di riprese dal vivo di spettacolari acrobazie che trovano comodo alloggio nel supporto DVD, altrimenti fuori luogo considerando l'esigua mole di dati che compongono il gioco nudo e crudo.

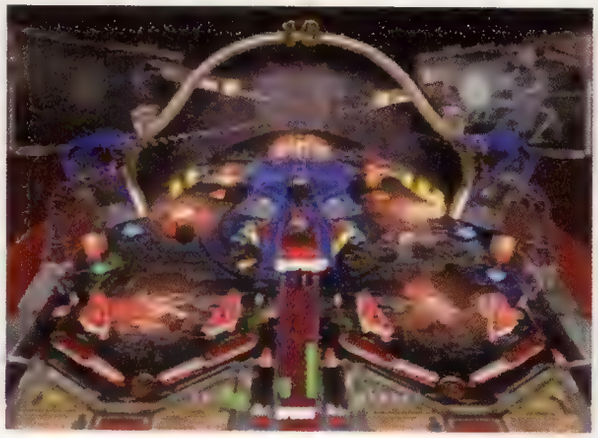
Nella modalità carriera denominata "Pro Tour" uno degli obiettivi immancabili di ogni sessione è quello di prodursi in stucchevoli evoluzioni una volta entrati nell'obiettivo dei fotografi accorsi per immortalare le performance dei surfisti più talentuosi.

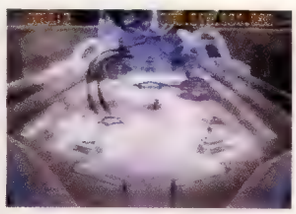
di cristianobonora

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **BANDAI/KAZE** GENERE **FLIPPER** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Akira Psycho Ball

Perché sfruttare una licenza come quella di Akira per realizzare un flipper digitale, e non un'avventura o una "simulazione" motociclistica in stile **Road Rash**? Solo a Bandai è dato di saperlo, mentre agli estimatori di Otomo non resta che soffrire nel dubbio…





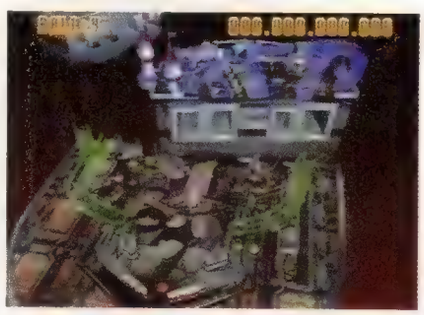
di erikpede

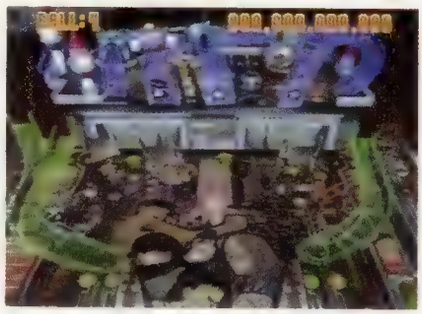
Correvano i giorni d'oro di Amiga quando **Pinball Dreams**, **Pinball Fantasies** e **Pinball Illusions** dimostrarono al mondo che i videogiochi basati sui flipper potevano essere divertenti, e che anche dalla Svezia degli Abba poteva saltar fuori qualcosa di buon gusto. Gli scandinavi del team Digital Illusions, oltre a non cantare in falsetto, ebbero indubbiamente il doppio merito di comprendere e saper sfruttare le possibilità offerte dall'unione tra i videogame e il flipper, restando sì fedeli alle meccaniche e allo spirito di base di questo intramontabile passatempo, ma spingendosi comunque oltre i limiti di ciò che era ed è tuttora possibile realizzare con il legno, il metallo, la plastica, un display solitamente monocromatico e un po' di componenti elettrici ed elettronici. Una filosofia che, purtroppo, non è stata seguita da Bandai e KAZe con questo **Akira Psycho Ball** – infatti, laddove Digital Illusions aveva approfittato dei mezzi digitali messi a sua disposizione per allestire un gameplay memorabile, gli sviluppatori nipponici si sono limitati a qualche acrobazia visiva, allestendo un flipper virtuale che non solo non supera le barriere imposte alle vere macchine da bar, ma addirittura si dimostra inferiore a queste ultime sotto parecchi punti di vista…

Messo da parte l'enorme rilievo tradizionalmente tributato al punteggio nei flipper classici, **Akira Psycho Ball** presenta una struttura in cui è la progressione da un tavolo all'altro a rappresentare l'obiettivo principale per il giocatore. È chiaro che i punti restano, anche perché a nessuno potrebbe mai venire in mente di dissociarli dal concetto stesso di flipper, ma la loro importanza è del tutto secondaria. In **Akira Psycho Ball** ci sono dei livelli da completare e uno stage conclusivo da raggiungere, come in un qualsiasi gioco d'azione, ed è su questo che si deve concentrare l'utente. Il primo tavolo, decisamente atipico, riproduce l'ambientazione urbana di Neo Tokyo ed è curiosamente diviso in due lungo l'asse verticale; ciascuna delle due metà del flipper presenta altrettanti set perfettamente speculari di rampe, respingenti e "palette", e vede il giocatore e la CPU impegnati a spedire le proprie biglie nel territorio dell'avversario. Quest'operazione, da eseguire mandando la pallina in apposite zone del tavolo, è finalizzata all'ottenimento del maggior numero possibile di punti, assegnati ogniqualvolta l'avversario perde una biglia, mentre il ricorso al respingente temporaneo posto tra i due flipper e il sapiente uso degli spintoni sono le armi migliori contro le incursioni delle palline nemiche. Incamerando più punti della CPU prima dello scadere del tempo limite, magari aiutandosi con il moltiplicatore associato al jackpot, il giocatore conquista l'accesso al livello successivo, fermo restando che in caso di parità a tempo scaduto, il gioco prosegue finché uno dei due non perde tre palline. Da qui in poi, però, di guizzi di originalità non se ne vedono più neanche con il binocolo: i tre tavoli successivi, tagliati in due lungo una linea orizzontale, presentano come unica peculiarità l'interscambiabilità delle metà inferiori, le cui pittoresche rotazioni costituiscono l'unica concessione fatta da KAZe alle mirabili potenzialità di un flipper digitale. In pratica, la parte superiore di ciascun tavolo è lo stage vero e proprio (abbiamo un laboratorio, la famigerata Stanza A e lo Stadio Olimpico), mentre le tre sezioni inferiori mettono in scena gli scontri tra i protagonisti del film ("Kaneda contro l'esercito", "Tetsuo contro i membri del progetto Akira" e "Kaneda contro Tetsuo"). Il passaggio dal livello in corso a quello successivo si articola in due fasi distinte: nella prima bisogna abbattere determinati bersagli e/o imboccare le rampe indicate per aprire un accesso segreto, infilare l'ingresso in questione per agganciare una nuova metà inferiore del tavolo e ripetere il tutto sino all'acquisizione della sezione secondaria del livello richiesta dai parametri per il superamento dello stesso; nella seconda fase si devono soddisfare tali parametri, e per farlo bisogna riprendere a buttare giù sagome, sparare la biglia su per qualche rampa e infine andare a centrare il passaggio al tavolo seguente. L'ultimo livello, ad onor del vero, è leggermente più complesso, ma in fin dei conti la meccanica di gioco è tutta qui e, dopo la confusione iniziale dovuta ai tavoli trasformisti, la scarsa fantasia dimostrata dai designer in materia di obiettivi da raggiungere fa sì che la noia prenda rapidamente il sopravvento. L'immancabile multi-ball (una formalità da sbrigare al più presto, dato che i punti contano poco o niente e i bersagli rasi al suolo e le rampe percorse mentre ci sono più biglie in gioco non contribuiscono al conseguimento degli obiettivi per il passaggio di livello), la "battaglia psichica" (un modo pomposo per definire il jackpot a tempo), i semplicissimi sottogiochi nascosti nella "pancia" di alcuni tavoli e le caratteristiche standard dei flipper reali e digitali (tilt, freeze, kickback, moltiplicatori assortiti e palline extra in quantità) non bastano certo a risollevare le sorti del gioco, ulteriormente indebolito da un comportamento della biglia e da un'influenza delle spinte che destano qualche dubbio in più di un'occasione. Aggiungiamo al quadro complessivo una realizzazione audiovisiva senza particolari finezze, e la frittata è fatta – un'altra licenza sprecata di cui probabilmente si parlerà a lungo…

voto **4 su 10**

L'attivazione dei bonus più importanti e i passaggi di livello sono sottolineati da alcune scene animate tratte dal film, qui riprodotte all'interno di piccoli box posti al centro dello schermo.





*Le sequenze di trasformazione dei tavoli sembrano ispirate ai robot componibili degli anime di fantascienza degli anni '80 e rappresentano l'unica caratteristica di **Akira Psycho Ball** non riproducibile in un flipper reale. Un po' poco…*

THE ART OF AN ASSASSIN

THE HEADSHOT
Blood type "O" on white ceramic tile.
Specialist equipment: Desert Eagle
Produced in Malaysia 2002.

Donated by: Charlie Sidjan

PC CD-ROM PlayStation.2

HITMAN 2
SILENT ASSASSIN

IO Interactive LEADER EIDOS INTERACTIVE

© 2002 IO Interactive Hitman2 : Silent Assassin is a trademark of Eidos Interactive. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. All rights reserved IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive
Microsoft, Xbox, the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2002 Microsoft Corporation All rights reserved
Published under licence by Eidos Interactive Ltd. 2002 " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Tekken 4

Con l'arrivo della versione europea ormai non avete più scuse per ritardare ulteriormente la vostra partecipazione al quarto torneo King of Iron Fist.

Con una generazione di ritardo rispetto ai suoi principali concorrenti rappresentati da **Virtua Fighter** e **DOA**, la saga di **Tekken** acquisisce finalmente una reale tridimensionalità della struttura di gioco (vedi review della versione giapponese su **SC**92). Niente più ring che si estendono all'infinito, bensì arene di gioco delineate da confini architettonici multi-livello contenenti al loro interno diversi ostacoli. Oggetti con cui si può interagire scagliandoci contro il proprio avversario o sfruttandoli come trampolino di lancio per incrementare la potenza dei propri colpi. Cambia quindi la tattica di combattimento che deve ora tener anche conto della posizione dei due combattenti in campo. Sfruttando le inedite possibilità di aggirare il proprio rivale o di proiettarlo alle proprie spalle, bisogna costringerlo a trovarsi in una posizione che lo renda più vulnerabile ai propri attacchi. Grazie alle aggiunte apportate da Namco il risultato degli incontri è meno prevedibile rispetto al passato, caratteristica particolarmente apprezzabile nel Versus Mode. Gli altri elementi della struttura di gioco sono rimasti invariati, così come buona parte della rosa dei personaggi. Le uniche vere novità sono rappresentate dal lottatore di vale tudo Marduk ed il pugile Steve Fox. Entrambi sono dotati di un set di mosse singolari che li differenziano fortemente dall'altra ventina di partecipanti al torneo (la metà da sbloccare), ottenuti clonando e ritoccando parzialmente i precedenti protagonisti della saga.

Le illustrazioni sono realizzate con uno stile fumettoso che contrasta fortemente con la caratterizzazione realistica dei personaggi 3D.

Come da tradizione Namco, **Tekken 4** contiene diverse modalità di gioco tra cui uno Story Mode contenente illustrazioni e un finale filmato, una versione riveduta e corretta del picchiaduro a scorrimento Tekken Force e gli immancabili Versus, Time Attack, Survival e Training. La versione europea del gioco conserva il doppiaggio originale in inglese e giapponese, sottotitolandolo con la lingua con cui si è configurato il menù della console. Grazie al supporto della modalità a 60Hz, l'immagine conserva la velocità di aggiornamento e la dimensione dell'originale NTSC. Conservato anche il supporto del Progressive Scan e l'anti-aliasing opzionale. Insomma un ottimo adattamento.

voto 9 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **CAPCOM** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

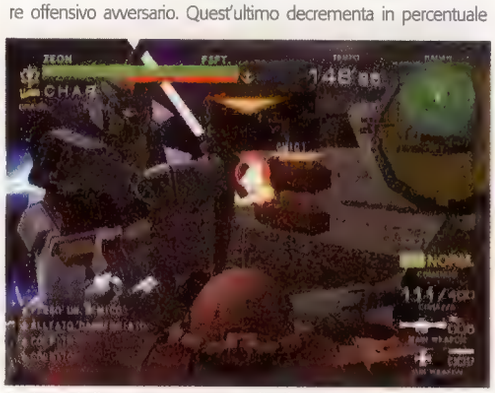
di diego**cortese**

Mobile Suit Gundam Federation vs Zeon Deluxe

Dopo aver saggiato il mercato con il discreto **Battle Assault**, Infogrames si appresta a invadere il Vecchio Continente di Gundam game iniziando con **Federation vs Zeon Deluxe**.

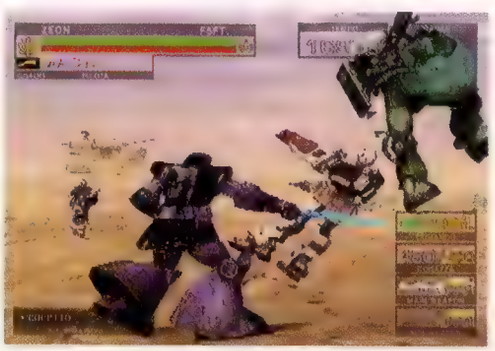
Frutto della collaborazione tra Capcom per la parte arcade e Bandai per le aggiunte della versione casalinga, **Federation vs Zeon Deluxe** è attualmente la migliore produzione videoludica ispirata a Gundam (vedi **SC**89 per una recensione più approfondita).

Gioco d'azione dalle spiccate doti multigiocatore, **Federation vs Zeon Deluxe** riproduce attraverso una meccanica elementare quanto profonda le battaglie descritte nella prima serie televisiva. Ogni livello è costituito da uno scontro due contro due in cui ha la meglio la squadra che riesce ad azzerare l'indicatore del potere offensivo avversario. Quest'ultimo decrementa in percentuale pari al costo del mobile suit nemico sconfitto, offrendo così a chi sceglie robot meno avanzati di disporre di più "vite". Oltre ai quattro mobile suit, il campo di battaglia è invaso da altri mezzi militari che parteggiano per l'una o l'altra parte. Il sistema di controllo è estremamente semplice da assimilare, soprattutto grazie ad un efficiente sistema di puntamento automatico che facilità notevolmente gli scontri corpo a corpo. Quando il gregario non è gestito da un proprio amico, è possibile inviargli semplici ordini, limitando i danni provocati da un'intelligenza artificiale non particolarmente brillante. Tre modalità di gioco (Arcade, Versus e Mission) assicurano una considerevole longevità, alimentata sia dalla possibilità di sbloccare nuovi mezzi che dalle oltre cento missioni disponibili.



Sostituendo il proprio nome con quello di un protagonista della serie lo si sente commentare le proprie gesta durante la battaglia.

Tecnicamente parlando **Federation vs Zeon Deluxe** è fonte di continua esaltazione per l'appassionato, sia per la fedeltà della riproduzione di mezzi e ambientazioni che per la presenza delle musiche originali dell'anime. La localizzazione europea ad opera di Infogrames è tutto sommato accettabile. Niente bande nere, grazie alla modalità a 60Hz opzionale, e testi in italiano. Peccato per alcune traduzioni eccessivamente letterali ("newtype" tradotto con "neotipo"!) e per l'impiego del discutibile doppiaggio americano, in parte proveniente dalla serie televisiva USA. Problemi di poco conto comunque, che non sminuiscono l'appetibilità del prodotto per coloro che amano l'animazione robotica giapponese.



voto 7 su 10

HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN

"Entra nella mente di uno spietato assassino su commissione, geneticamente modificato per essere una perfetta macchina di morte. Infiltrati nella spirale criminale di un terribile e corrotto boss della mafia russa: è in gioco la tua stessa vita. Questa volta non è per affari... è un fatto personale."

www.hitman2.com

SEPTEMBER 2002

HITMAN 2
SILENT ASSASSIN

IO Interactive

LEADER

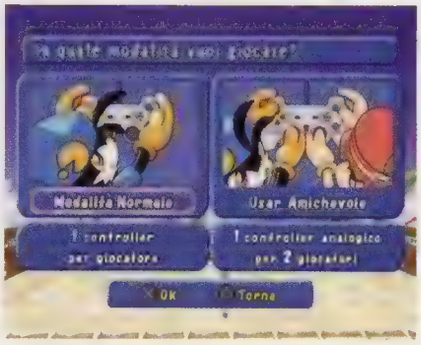
EIDOS INTERACTIVE

© 2002 IO Interactive. Hitman2 : Silent Assassin is a trademark of Eidos Interactive. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. All rights reserved. IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive
Microsoft, Xbox, the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2002 Microsoft Corporation.
All rights reserved. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. 2002. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved

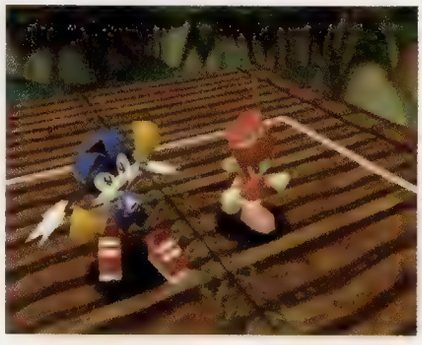
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **KLONOA WORKS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Klonoa Beach Volleyball

Legge n° 1 del videogioco: Chi vuol esser lieto, sia, di doman non c'è certezza.



*In **KBV** è possibile giocare in 4 anche con l'utilizzo di soli 2 pad, grazie al sistema di condivisione (non agilissimo, ma foriero di presumibili risse) ideato da Klonoa Works. Il clima di sberleffo del gioco è amplificato anche dal sistema di "provocazioni" tra giocatori virtuali, attivabili con specifici tasti del controller.*



I colpi speciali vantano efficaci effetti in slow-motion, arricchiti da qualche elemento coreografico di stampo umoristico. I colpi migliori vengono invece sottolineati da appositi replay, eventualmente disattivabili da menu.

di ivanfulco

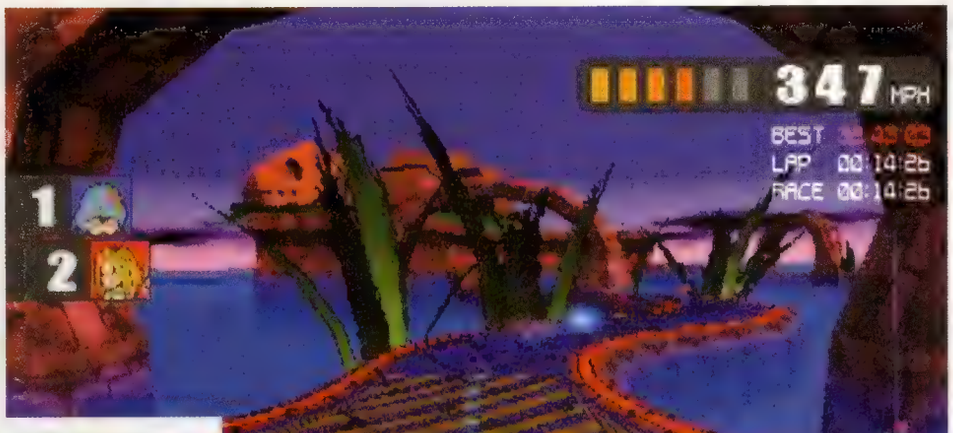
La suprema leggerezza dell'easy-gaming è l'aria buona che gonfia la mongolfiera del divertimento. Il videogioco evolve, schiamazza, s'arrabatta, armeggia, ma intanto una partita ad un gioco semplice come il sonno non si rifiuta mai. Ma voi, seriamente, avete mai guardato dentro la mongolfiera del divertimento? Al suo interno, tra i soffi di aria buona, potete trovare giochi ironici o impegnati, seriosi o goliardeggianti, ma spesso con un tratto in comune: la suprema leggerezza dell'easy-gaming. **Klonoa Beach Volleyball**, mentre scarta di lato per evitare accuse di speculazione, cerca di soffiare proprio quell'aria buona dentro la mongolfiera. Ma purtroppo senza riuscirvi. Su questi campi popolati da personaggi sfericheggianti, tra urla e strepiti gommosi da battaglia sportiva, c'è il divertimento dell'esordio e non molto altro. Il beach volley praticato è godibile ma infantile, riempicuorico ma limitato. Un tasto per palleggiare nella propria metà campo (ricezione/alzata), un altro per rispedire il pallone oltre la rete (battuta/salto/schiacciata/muro) e, nonostante il vago spiazzamento iniziale, una discreta varietà d'azione si apre al controllo del giocatore. La croce digitale comanda contemporaneamente gli spostamenti di entrambi i propri personaggi, assegnando alternativamente l'uno o l'altro alla CPU solo in fase di palleggio. Un tasto extra libera la potenza onirica dei colpi speciali, permettendo azioni in slow-motion che incrociano filosoficamente humour e potenza, **Kirby** e Matrix. La disponibilità di colpi speciali, in questo caso, dipende dai punti precedentemente realizzati. Un indicatore posto nell'angolo superiore dello schermo segnala le zone del campo, diviso idealmente in 9 sezioni, nelle quali sia atterrato un colpo vincente. Realizzare una linea, come in un ipotetico tris, apre in questo caso la possibilità del colpo speciale. Accumulare più linee complete permette invece di pompare il punteggio, scaricando schiacciate dal valore di punti proporzionale al numero di linee capitalizzate. Tutto il resto sono urla di bambiname. Nel senso della prevedibile fascia d'utenza che dal gioco Namco trarrà i maggiori spunti di ludogodimento. Le azioni si susseguono su schermo con iniziale difficoltà, visto il sistema di controllo con pulsanti multifunzione, ma la curva di apprendimento non pone ostacoli di rilievo alla sua scalata. Il gioco prende così corpo ampliandosi lentamente, tra una schiacciata in lungolinea ed una veloce sotto rete, senza però superare l'iniziale sensazione di limitatezza. È un beach volley da principio scuola dell'obbligo, quello di Klonoa Works, onesto per gli aventi diritto, persino godibile per qualche sessione di multiplayer adulto, ma superfluo per chiunque altro. A soffocarne le ambizioni concorrono i limiti del comparto grafico, discreto in ambito PSone, ma in grado di pregiudicare in parte la fruizione del gioco. Manca la percezione limpida che aiuterebbe a valutare meglio i punti di impatto, manca la fluidità che permetterebbe di comprimere l'adrenalina, mancano inquadrature più larghe che non taglino ogni volta, inevitabilmente, animalmente, la parabola discendente delle alzate, costringendo a schiacciare intuendo il tempo esatto con l'aiuto del Dio Caso. Ma a parte questo, in **KBV** c'è terreno di gioco utile per il target di riferimento. Un buon tutorial, una modalità torneo ed una esibizione, customizzabili per semplificare ulteriormente il gioco (riducendo la velocità o impivellendo i controlli) e aperte anche alle sfide a 4. Una breve sequenza di campi e personaggi da sbloccare e la mongolfiera riprende qualche metro di quota. Un po' di aria buona ci sarà qui dentro. E con essa qualche giorno di divertimento e di urla di bambiname. Sempre che, sia chiaro, sulla mongolfiera si faccia salire chi di dovere (altezza massima consentita: 1,50 m) e nessuno fuori tempo massimo si ostini a voler fare più di qualche giro. Pena la perdita di quota e l'impatto duro con il terreno. E allora buon volo. E un saluto a Klonoa. Pociopò, iappichì e uapparù…

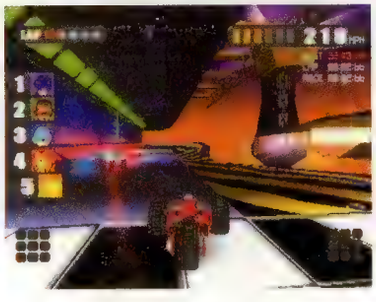
voto **5 su 10**

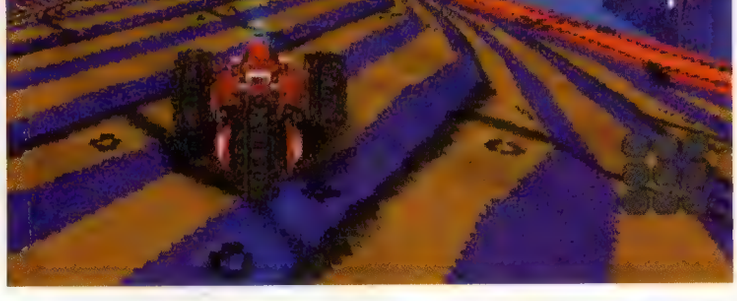
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **ATD** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Firebugs

Pestiferi insetti a quattro ruote infestano PSone.







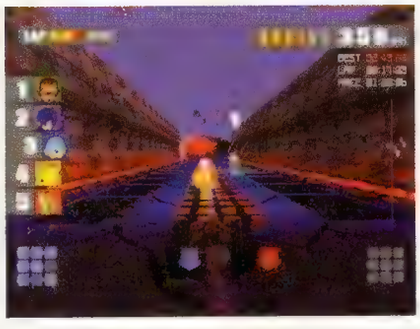
Firebugs è il racing game più veloce del mondo. Un'ora e mezza di gioco è infatti sufficiente per ottenere l'oro in tutte le competizioni proposte e assistere a tutto quanto il titolo ATD abbia da offrire.

E si rimane basiti. Davanti a una schermata quasi irrisoria, che ci comunica l'ottenuto 100% di trofei conquistabili. Ma ciò che più lascia supporre uno scherzo di pessimo gusto ad opera di qualche sviluppatore buontempone è il come si giunge al traguardo di ogni gara: senza mai sollevare il dito dall'acceleratore (salvo in prossimità di strettissimi tornanti, comunque dall'occorrenza molto occasionale) e assecondando pigri le fattezze di ogni circuito picchiettando sullo stick analogico un po' di qua e un po' di là. Il tutto accompagnato da cavernosi sbadigli.

Ma facciamo un passo indietro. **Firebugs** nasce come racing game arcade conciliante la frenesia bellico-vertiginosa delle serie di **WipeOut** e **Rollcage** e l'aspetto cartooneggiante imposto dall'imperversante trend del cel-shading. Il gameplay ripercorre le assodate dinamiche corsistiche imposte dall'equazione power up=boost o arma, scremando però quello spessore di gioco assicurato della fisica soggiacente il comportamento dei mezzi dei titoli citati poco più sopra. Pertanto, trascurando la soffiata in avvio di recensione, le premesse per un gioco discreto anche se non proprio innovativo ci sarebbero tutte. Ahimè, basta mettere mano al joypad per sbugiardare tali premesse nel giro di un paio di minuti. La verità è che in **Firebugs** è praticamente impossibile perdere. E questo detto da uno che per aggiudicarsi una medaglia d'argento nei test per patentarsi Gran Turisti le proverbiali sette camicie non deve solo sudarle, ma anche lavarle e stirarle. In **Firebugs** si parte e si è già in fuga. In prossimità di un curvone alla velocità di crociera di 480mph (!) ci si domanda se sia il caso di rilasciare il pulsante del gas. E perché mai? In caso di sbandata laterale la vettura proseguirà la sua traiettoria sulle pareti laterali del tracciato e addirittura sul soffitto. Certo, in queste condizioni, in uscita dal tunnel potrebbe verificarsi qualche problema di manovrabilità del veicolo a mezz'aria, ma l'unico rischio che si corre è quello di venire affiancati da qualche timido avversario, immediatamente crivellato di colpi di mitra e bruciato dalla fulminea accelerazione innescata dal boost. E le vittorie si susseguono con puntualità sconcertante. Se perlomeno fosse stata implementata una curva di difficoltà degna di tal nome, **Firebugs** sarebbe stato comunque un titolo deboluccio, complici una tecnica mediocre e un track design di dubbia ispirazione, ma avrebbe comunque saputo regalare qualche gradevole momento di agonismo virtuale a suon di razzi e deflagrazioni. Così com'è **Firebugs** sfuma i suoi connotati primari di gioco e con essi qualsiasi ragion d'essere. Fuori luogo e inevitabilmente di secondo piano giungono quindi le considerazioni tecniche, qui inserite più per dovere di cronaca che per effettiva necessità ai fini della descrizione e valutazione del gioco. I tracciati, esili sotto il profilo del carico poligonale ma animati da una brillante tavolozza di colori, scorrono rapidissimi senza rallentamenti di sorta trasmettendo una buona sensazione di velocità. La ripetitività delle serpentine proposte però, fa sì che le piste (25, tra circuiti chiusi e gare in linea) si somiglino un po' tutte, tanto da farsi discernere più per la presenza/assenza di un elemento del fondale che non per la morfologia dei tracciati in sé. Essenziale ma piacevole il design delle vetturette a quattro ruote, certamente in credito presso l'animazione giapponese anni '80 per il look alla *Transformers*.

E' insomma un prodotto inspiegabile questo **Firebugs**, la cui vacuità ludica non è giustificabile da nessuna politica aziendale *mass market oriented*, né tanto meno da un altrettanto poco credibile indirizzo verso un pubblico infantile, per il quale **Firebugs** rimarrebbe comunque un gioco privo di qualsivoglia appetibilità.

voto **2 su 10**



Venendo a capo delle (magre) sfide in single-player, delle modalità di gara alternative si rendono disponibili nella "Bonus area". Nel "Destructor mode" le vetture vengono automaticamente rifornite con una nuova arma non appena ne utilizzano una.

di cristianobonora

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

a cura di ivanfulco

Redazione di **Super**. Amici di lettura. Persone che capite e fate capire tanto di videogiochi (sono troppo buono, eh?). C'è una storia che ho raccontato a tutti e voglio raccontare anche a voi. Giusto perché ne ho bisogno, sono innervosito e non so come sfogarmi. Cominciamo… 17 luglio. Ore 18.30. Il sottoscritto con alcuni amici si reca in un negozio, vicino il lungomare pescarese, per acquistare **Onimusha** in versione Platinum. Il negozio aveva aperto da pochi mesi, era la prima volta che ci entravo. "Vendita videogiochi ed accessori per PC e console". Insegna semplice, muove qualche speranza di trovarci magari buone offerte. Tentiamo. Entro. Una sola persona dietro il bancone, ha poco più di 50 anni, alto, capelli bianchi. Aria sveglia, col sorriso in faccia, ben controlla il suo negozio (appena aperto, si vede: pareti pulitissime ed esposizioni numerose di accessori e cazzi vari). In tasca ci sono i miei 25/30 euro per la versione platinum del gioco… Ma qualcosa non mi quadra in questo negozio. Non respiro l'aria di sempre… Mancava qualcosa che mi sfuggiva al momento. "Buonasera" dico. "Salve giovanotto, mi dica" dice lui sorridente. "Cerco la versione Platinum di **Onimusha**… l'avete?". Circa 10 secondi di silenzio. Sono tanti, troppi, preludono ad una risposta strana. Il quasi anziano venditore comincia a ridere. Poi, la frase tremenda. Bruttissima, maledetta. Da mettersi a piangere. "Ahahaha! Ragazzo mio, è vietato vendere giochi originali per PlayStation, non lo sapevi? È quasi illegale". Vi giuro sulla madonna, queste le sue parole. Stavo sognando? Ero stato catturato da alieni? Un po' stordito chiedo io: "E perché mai sarebbe illegale? Perché è vietato?". Ecco la sua risposta: "Perché al giorno d'oggi non puoi spendere quei soldi per un gioco originale. Portami la tua PlayStation2 e per 130 euro te la modifico. Poi acquisterai i giochi al massimo a 10 euro. Capito?". Volevo picchiarlo, ammazzarlo. Ma una buona retorica fa male lo stesso, pensavo io. "Non è così: i soldi che lei si prende per modificare una PlayStation2 a chi vanno? E quelli che io spendo per i cd copiati, sono legali? Non sono denaro sporco? Come può non vendere alcun tipo di gioco originale per playstation2?". Prontamente, il Maurizio Mosca del settore riapre bocca: "Io qui dentro modifico le PlayStation2, vendo i rispettivi accessori e noleggio giochi per PC, che copio anche qui in sede. Il mercato è questo, i giochi originali sono scomparsi oramai. Si trovano solo nei supermercati". Era un idiota. Un ignorante. Volevo chiamare la finanza o l'esercito. Prima di uscire dico la mia ultima espressione: "Sa, nel mondo di oggi sono le persone come lei che rovinano il mercato. Ma non solo nei videogiochi, anche nel calcio, nel settore cinematografico e in quello vestiario. Lei preferisce vendere merce falsa a basso prezzo, piuttosto che merce originale al prezzo giusto. Per lei la gente che nella vita si è fatta un culo tanto per studiare e lavorare per produrre un gioco, viene oggi superata da qualche idiota che masterizza CD". Esco, con quell'essere che mi accompagna e mi dice "Non cambierà mai nulla, e non è solo colpa mia. Buonasera". Aveva ragione, non è solo colpa sua. Ne avremmo potuto parlare ore e ore. Avrei dovuto dirgli tante altre cose. Ma quello lì mi è cascato sulle palle. Mi sento offeso e schifato dal mondo in cui vivono le mie passioni. Stanno decimando. Qui a Pescara, piccola provincia, c'è un mercato pazzesco e schifoso del contraffatto (siamo i terzi in Italia dopo Roma e Napoli). Denuncio questo caso e chiedo sostegno da parte di tutti. E per quanto riguarda quel negozio criminale… non finisce lì. Non so se questa lettera verrà mai pubblicata, ma non dico nome e dati di quel negozio qui. Chiunque volesse mandarlo a fanculo, provvedere o fare qualcosa, mi contatti via mail su **sajanbronx@hotmail.com** e gli risponderò. Attaccheremo insieme.
Grazie redazione di **Super Console**. Continuate così, siete fantastici. Almeno voi siete originali…
Alessio

BIDIMENSIONALI DA PLAYGROUND – Vol. 2 - 1

Ciao a tutti,
vista quest'estate 2002 così tropicale (ironicamente, si intende…) ho avuto la pessima idea di mettermi davanti al mio polveroso portatile e avviare l'odiato Outlook. Sentitevi onorati… lo faccio 5 o 6 volte l'anno. In ogni caso il motivo che mi spinge a tale tortura è l'illuminazione che mi è venuta una settimana fa. Il solito amico tecnologico che ha tutte le console e gli accessori del mondo (e anche moooooolti soldi) durante una serata stranamente scialba estrae un GBAdvance e inizia a isolarsi nel suo universo ludico. Avendo già visionato e etichettato il prodotto come uno SNES portatile (un attimo di silenzio… please) riesco a scroccare una partita. Non l'avessi mai fatto. Girava **Super Mario World**. Un tuffo nella nostalgia… e nella giocabilità!!! La grafica è uguale se non migliorata (anche se è 2D e qualche coglione storcerà il naso) dal capolavoro 16 bit… un risveglio!!! Non è il solito discorso da retrogamer ma qualcosa in me ha goduto. Sarà che dei sistemi maggiori gli unici titoli che attendo veramente sono **Zelda**, **Metroid**, **Contra** e un **Final Fantasy** decente (per le mutilazioni europee si intende). Ma il piccolo della Nintendo mi ha stupito… grazie al ritorno della semplicità. Ho giocato anche a **F-Zero**, **Castlevania**, **Ogre Tactics**… e mi sono comprato l'Advance. La scontata morale: ma chi ha detto che il 2d è morto e soprattutto quando usciranno **Chrono Trigger** e **Metroid Fusion**?"
Bruce 77

BIDIMENSIONALI DA PLAYGROUND – Vol. 2 - 2

Nella rubrica **TFP** (sempre di giugno) si annuncia una prossima fine del platform 2D. Io penso che la softeca delle console portatili avrà sempre dei giochi più semplici e immediati rispetto a quella delle console maggiori, perché sono pensati per intrattenere in situazioni dove è più importante rilassarsi (un viaggio in autobus) piuttosto che giocare con un grosso impegno. Per esempio chi ha giocato a **V-Rally** (PSone) e a **V-Rally 3** (Gameboy Advance) avrà notato che il secondo è di una semplicità mostruosa (non ci si può capovolgere), nonostante tecnicamente il Gameboy Advance avrebbe potuto gestire gli incidenti come la versione PlayStation. In quest'ottica, su una console portatile, un Mario 2D è preferibile a **Mario 64**, perché è più semplice (da padroneggiare, non da finire).
Simone di Simone

*Non posso che concordare con il rigoroso Simone al quadrato. La sopravvivenza del bidimensionale su console portatile non dipende solo da limitazioni tecniche, come naturale, ma anche da convenienze di carattere ludico. Non inaugurai l'argomento nella **Outro** di giugno (dove, in ogni caso, non decretavo in assoluto l'estinzione del genere su handheld, occhio alla rilettura) proprio perché sul tema sarebbe stato necessario un degno approfondimento. Ma un accenno era quantomeno d'obbligo, ne convengo. Per il resto il mio pensiero è evidente come il primo euro falso rintracciato a Napoli. Ovvero: il bidimensionale rappresenta un approccio al videogioco complementare al tridimensionale, non inferiore, non un'evoluzione. Per questo è da considerarsi ancora oggi indispensabile, come potrebbe esserlo solo la banconota da 1 euro. O la Nutella. Questo è quanto. Ma prima di scadere nel delirio meglio congedarsi. Magari cedendo la parola ad altri notevoli compagni di delirio…*

Gnam! Storia sociale della Nutella *di Gigi Padovani (1991), 20.000 [arcaiche] lire. La fonte prima del Bene in tre capitoli: la Storia, il Mito e l'Azienda. Una lettura imprescindibile per qualunque essere dotato di papille gustative non interrotte. Nota: il volume non è venduto in bundle con un cucchiaino.*

STATI CONFUSIONALI DA PLAYGROUND

Sono un videogiocatore, sono assuefatto ad un certo numero di termini che la maggioranza dei miei amici/colleghi/coetanei ignora: sono un vecchio videogiocatore. Maledetto retrogaming, guardo **Gyruss** sul monitor del fido PC e neanche una ruga su un pixel, ma come farà? Forse un po' invecchiato lo è, già lo era tempo fa quando entrando in una SG più grande, più bella e più cara vidi di meglio, molto meglio, ma non c'è comunque paragone su come si mantiene bene rispetto ad altre amenità anni '80 (dal quale notoriamente non si esce vivi). Ma io sono un consumato videogiocatore,

sono un consumatore di videogiochi, queste facezie non mi stupiscono, anche perché di VG ne voglio sempre di nuovi e di certo più belli. A volte ho delle titubanze, spero che non escano più titoli degni del mio tempo che si assottiglia, invece no. Puntualmente accade. Mi è bastato intravedere la luce tra gli alberi di **GT3** e... ZAC... Fregato. Mi consolo, a volte è bastato di meno ma per ora sono ancora qui. 2D, 3D, first place (complimenti), third place: guardo un gioco, mi piace o forse no. La classificazione e nobilitazione la lascio nelle accoglienti mani di **SC** e di chi ha capacità e tempo per dedicarvisi. La confusione (videoludica) sarà il mio epitaffio (con tante scuse al re cremisi).

Raffaele Cipollini

> "Siete degli **smidollati**. Altro termine non mi viene in mente per definire **voi** che della **console war** dovevate essere gli **araldi** e **messaggeri**"
>
> Ilfra

PROVOCATORIE DA PLAYGROUND

Siete degli smidollati.

Altro termine non mi viene in mente per definire voi che della console war dovevate essere gli araldi e messaggeri. E invece cosa tocca vedere ai miei poveri occhi, pagine e pagine dedicate alla concorrenza, tutto in nome di una informazione più variegata ed esauriente, tutte informazioni che fanno vacillare il mio orgoglio di soldato fedele alla bandiera che ora è tentato da quel **Zelda** o da quel **Metroid Prime**. Ma se non ve ne siete accorti l'unico risultato di **Outer Worlds** è portare nuova linfa al campo nemico e allontanarsi ancora di più dalla realizzazione della console definitiva e unica, la MIA. Possibile che non riusciate a capire che la console definitiva potrebbe non essere un avvenimento futuro, ma che magari è già nelle nostre mani e sta a noi renderla tale con legittimi atti di diffamazione e appositi articoli che mettano a nudo tutte le carenze delle console avversarie? Dopo la morte della Sega come produttore di hardware e il mezzo autogol della Nintendo con l'Ultra 64 (non ci fossero stati il Game Boy e i Pokemon, dannazione!) ci sarebbe rimasto solo il povero Xbox da mandare al macello, ma pare che voi non abbiate la minima intenzione di prendere una parte decisa e netta in questa guerra, impegnati come siete a rimanere nell'ambiguo e a sbandierare i vostri propositi e sogni di rivista multiformato, e pensare che la vittoria era così vicina... A questo punto io vi chiedo "ma voi da che parte state?". E non rispondete come è facile prevedere "da quella dei vg". Risparmiatemi risposte scontate e facili scappatoie, siate chiari come da un po' di tempo a questa parte non riuscite più a fare. In alto i joypad, la vittoria è compromessa ma non fuggita.

Ilfra

"Non facciamo poesia", scriverebbe Starnone. ***Super Console*** *è una rivista che si occupa di macchine Sony e, in quanto tale, riceve tangenti volumetriche da Sony, SCEI, SCEA, SCEE, COOP, Esselunga, una dozzina di software house e un paio di grosse catene di negozi di elettronica. I suoi redattori sono sistematicamente corrotti. I nuovi redattori vengono selezionati tra i giornalisti più facilmente corruttibili.* ***Outer Worlds*** *è una rubrica pensata appositamente per infangare il nome e la storia degli altri produttori di videogiochi. Eventuali recensioni positive nei confronti di giochi non-Sony sono riconducibili ad una precisa politica di stordimento del lettore. "Chi non ha punti di riferimento si fida del consiglio del primo che passa", come ha scritto un saggio del nostro tempo. Il saggio in questione, per la cronaca, sono io. E ancora: il Palio di Siena è truccato, a Roswell c'è una normale base U.S. ed Elvis è vivo. E vive in provincia di Terni. One for the money, two for the show. Ora scusate, vado a vomitare...*

L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DELLA LIBERTÀ DA PLAYGROUND - 1

Contento e lusingato per la pubblicazione della mia scorsa missiva virtuale, prendo l'occasione per inserirmi nel discorso lasciato aperto da Carlo sul numero 95 di **SC**. La sua principale preoccupazione è quella di convincere i lettori, basandosi su ipotesi quantomai dubbie, che **GTA3** sia un pessimo prodotto. Premetto innanzitutto che ritengo **Castlevania: SOTN** un grande capolavoro, e senza dubbio il migliore gioco nel suo genere. Ma su questo c'è poco da discutere. Nutro un grande rispetto per il bidimensionale, anche se purtroppo non mi ostino a credere che l'evoluzione dei videogiochi sia un elemento negativo e soprattutto non cerco di trovare pecche nella meccanica del 3D. Che si voglia o no, le tre dimensioni sono diventate necessarie, per un maggiore coinvolgimento, per una più realistica costruzione del mondo che circonda il protagonista (n.b., questo non vuol dire "somiglianza con la nostra realtà"), e per mille altri motivi che mi sembra inutile citare qui. Ora passiamo al punto saliente: Tu definisci **GTA3** un gioco pessimo perché non ti sembra logico andare con una prostituta oppure uccidere i passanti con un fucile da cecchino; e per questo incolpi la "troppa" libertà d'azione concessa. Io rispondo: **GTA3** è un capolavoro; forse uno dei migliori giochi degli ultimi tempi, e nel suo genere è quanto di meglio si possa trovare (anche se solo il termine "suo genere" merita un discorso a parte... **GTA3** infatti fonde al suo interno vari generi diversi). Secondo il tuo discorso quindi in **GTA3** ci si limita ad eseguire quelle azioni che ritieni il massimo dell'alienazione. Con libertà d'azione concessa al giocatore si intende invece la possibilità di scegliere "se" eseguire quelle azioni deplorevoli, o se giocare al gioco vero proprio. È proprio la costruzione della città intorno al protagonista, le numerosissime possibilità di portare avanti l'avventura (ti capisco comunque, in "qualche giorno" è difficile accorgersi che c'è una storia al centro del gioco), che fanno di **GTA3** un capolavoro. Puoi scegliere con che "banda" lavorare, scegliere se eseguire gli ordini, oppure girare per la città e compiere tutte le piccole sub-quest (ripeto, in pochi giorni è difficile accorgersi di queste), tutte finalizzate al raggiungimento di un obbiettivo, e che comportano una ricompensa per il giocatore. Che poi la libertà d'azione ci permetta di eseguire "anche" altre azioni, è un elemento secondario, ma che contribuisce notevolmente alla creazione di un mondo realistico intorno al protagonista. E poi in effetti lo ammetti tu stesso implicitamente; nella tua lettera parli solo ed esclusivamente di **GTA3** sotto questo punto di vista... ed è quindi una non voluta confessione sul fatto che **GTA3** sia così vasto e vario da permetterci addirittura di girare la città e fare quello che si vuole... anche perché tu non parli proprio della storia di fondo, o meglio degli eventi principali del gioco, dato che comunque un filo conduttore c'è, non è mica un simulatore di "assassini pervertiti". In ultimo, concordo quando dici che il videogioco deve essere un momento di svago, un modo per dimenticare momentaneamente il grigio dell'esistenza. Fin qui sono d'accordo, ma purtroppo non tutti vogliono esplorare mondi fantastici, salvare principesse o cose del genere. C'è anche chi preferisce avere la possibilità di fare quello che nella realtà non può, e qui si inserisce **GTA3**. E seguendo i dati di vendita, direi che non sono in pochi quelli che preferiscono rivivere la giornata appena passata all'interno di un videogioco (questo sarà dovuto alla loro poca fantasia o all'effettivo piacere che provano a giocare a **GTA3**? Non importa, è fuori discussione comunque che piaccia). E poi se proprio vuoi sconfinare in mondi immaginari, trovare un po' di pace e silenzio, credo che il videogame non sia adatto... molto meglio un buon libro. **MGS2** non l'hai comprato perché concede troppa "libertà" al giocatore? Scegliere il modo in cui superare un ostacolo secondo me è quanto di meglio ci si possa aspettare da un gioco del genere (al contrario di quanto accade in **Onimusha** - affetta il nemico, prendi l'energia vitale, risolvi l'enigma e via dicendo). Che poi abbia deluso molta gente è un altro discorso, e pensa che anch'io avrei voluto un **MGS2** diverso da come Kojima ce l'ha proposto, ma non è certamente questo il momento di parlarne.

Concludendo, ti consiglio vivamente di riprendere in mano **GTA3** e provare a guardarlo di più come un videogioco vero e proprio, e non più come un simulatore di vandali (per questo c'è il pessimo **State of Emergency**).

Un saluto a Carlo e a tutto la redazione di **SC**, vi consiglio caldamente di continuare così! Bye bye

Juza - Webmaster di Kenilguerriero.net

L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DELLA LIBERTÀ DA PLAYGROUND – 2

Scrivo questa mail [...] per rispondere alla lettera di quel videogiocatore (Carlo) che ritiene che **GTA3** sia un pessimo gioco, mentre io difendo a spada tratta questo splendido videogame. Il fatto che **GTA3** sia ritenuto un gran gioco dipende soprattutto dalla sua longevità e dal fatto che, una volta terminate le missioni, non si conclude mai. Finite le missioni il giocatore può liberamente scorrazzare ovunque gli pare, fare ciò che vuole e non è vincolato da una struttura lineare inizio-gioco-fine, con obiettivi prefissati da portare a termine. Il fatto poi che **GTA3** non offra una "scappatoia" dal mondo reale ma piuttosto un "ritorno" (come mi sembra di aver intuito da ciò che ho letto) non mi sembra vero: chi di voi si metterebbe a rubare macchine e a sparare alla gente nella propria città, il tutto poi in modo spensierato? Penso nessuno. **GTA3** (e la serie **GTA** in

generale) offre al videogiocatore la possibilità di liberare quella violenza e quell'aggressività che mai applicherebbe concretamente nella vita reale. E questo forse non si tratta di fuggire in un mondo parallelo dove il proprio alter-ego si prodiga in azioni poco comuni? **GTA3** è ben lontano dalla realtà poiché ne offre solo un aspetto su cui tutto il gioco è incentrato, la violenza. Acquisti il gioco poiché acclamato dalle recensioni, ma appena ti accorgi che somiglia un po' alla realtà lo vendi. Forse, caro Carlo, non sopporti questo aspetto umano con il quale difficilmente ti identifichi. **MGS2** è sicuramente meglio di **GTA3** poiché non si identifica con un aspetto della personalità, ma con un serie di elementi incentrati soprattutto attorno al modo in cui noi selezioniamo le nostre informazioni e creiamo le nostre verità con il fine di vivere serenamente, seppur in una sorta di sogno semi-consapevole.
Concludo: la fantasia non si può liberare dalla realtà. La mente non crea se non ha già concepito. Nessun videogioco ti stacca dalla realtà. Più semplicemente te la offre in modo diverso.
Riccardo Vignotto

L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DELLA LIBERTÀ DA PLAYGROUND - 3

Buongiorno a tutti, è Darrosquall colui che dall'alto della sua ignoranza vuole rispondere al lettore Carlo, about la libertà d'azione nei videogiochi. Egli dice in parte ciò che penso io, ma voglio dissentire in alcuni punti vitali. Andiamo alla situazione principale. Carlo: "Ma voi vi divertite davvero ad andare con una prostituta e poi picchiarla per riprenderle i soldi, oppure salire sul tetto di un edificio a sparare come un cecchino ai passanti?". Io no, tu no, **Super Console** credo no, il bambino che si è comprato la pleistescion 2 adesso sì. La bellezza dei giochi dove sei libero di fare quello che vuoi è proprio questo: c'è chi impiega il suo tempo in modo costruttivo e chi, bloccato dalla difficoltà di un titolo, fa delle azioni che non rientrano nell'economia del gioco. Prendiamo ad esempio la serie di **Morrowind**, capolavoro su PC. Io mi diverto a creare il personaggio, dargli vita, fargli fare delle azioni che poi si ripercuotono sulla sua fama e sulla sua persona. Ci sono altri (molti a dir la verità) che apprezzano maggiormente uccidere un elfo qualsiasi per intrattenimento e per ridere sulla sua vittoria. Non credi che il gioco prestabilito su dei binari sia una limitazione? Sta a te rendere divertente il titolo, fregatene di quelli che si divertono a sparare ai passanti. Nel suo genere un videogioco come **GTA3** è unico ed ha creato quindi un altro filone di giochi che non potrà che far bene all'industria videoludica sempre alla ricerca di nuovi generi per portare il medium dei videogiochi alla massa. La verità, caro Carlo, è che noi che amiamo il videogioco e pensiamo che esso sia qualcosa di più di semplice intrattenimento, abbiamo paura di un futuro in cui l'acquisto del televisore di casa sia subordinato all'acquisto della console di ultima generazione. Pensare che tutti si divertano a videogiocare come facciamo noi, ci fa storcere il naso. Non dirmi che questo non è vero, perché l'ho riscontrato dopo un anno vissuto a scrivere su vari forum (a quando quello di **Super Console**?). Detto questo, non posso che dirti di giocare con ciò che ti piace di più, prendi **Metal Gear Solid 2** che è un vero capolavoro. Non guardare giochi come **GTA3** o come **The Getaway**, ma pensa che c'è gente che li apprezza (non il sottoscritto).
P.S.: siamo in tanti a chiederlo, quando arriverà il forum di **Super Console**?
DARROSQUALL

*L'arte della provocazione passa per l'iperbole. Come dire: se vuoi una risposta delle volte devi metterti ad urlare. Credo che la missiva di Carlo, a suo modo, possa essere inquadrata in questa filosofia. Il magno Carlo ha sparato a zero su **GTA3**, denigrandone la filosofia di fondo, ma forse l'approccio migliore (come lui stesso lascia agevolmente intuire) sarebbe quello di considerare la sua e-mail uno sfogo, una provocazione, un volontario occultamento dell'IMHO. E di spostare l'obiettivo. Nessuna crociata contro Carlo [peraltro Magno], ma un dibattito che dovrebbe dirigersi più generalmente sul concetto di libertà nel videogioco. Sotto questa luce il campo di battaglia tra fautori della libertà e fautori del binario è molto vasto. Quasi a rischio di dispersione degli eserciti, in cerca l'uno dell'altro. Il punto di partenza è il più naturale: la libertà nel videogioco è un'evoluzione del VG su binario o una sua alternativa? Quale godimento ludico porta la libertà e quale il binario? In estrema citazione: "Ma voi vi divertite veramente ad andare con una prostituta e poi a picchiarla per riprendere i soldi"? La direzione ha al momento il compito di favorire il dibattito, quindi evita di pronunciarsi sul tema. Ma non può esimersi dal lanciare bottiglie in mare. In alcune ci sono le domande di cui sopra. In un'altra, che mi concedo, c'è un bigliettino con un minimo di perplessità. Il magno Carlo ha subito il martirio di **Playground**, più di quanto le missive pubblicate possano far supporre, ma solo uno si è pronunciato in sua [parziale] difesa. Erano così assurde le sue considerazioni? Mentre vado con una prostituta per poi picchiarla e riprendermi i soldi, mi chiedo cose come queste..*
*P.S. per Darrosquall: nei mesi scorsi abbiamo rischiato che il forum fosse realizzato. Non proprio con il marchio **Super Console**, ma sempre di noi strana gente si trattava. Non aggiungo altro, ma a questo punto non ci sono progetti concreti.*

"HERE COMES A NEW CHALLENGER" DA PLAYGROUND

Salve ragazzi della redazione **SC**, ero in vacanza in un paesino sperduto in mezzo alle montagne più sconosciute d'Italia, quando entro in edicola (forse l'unica) e compro per la prima volta la vostra rivista, e devo dire che sono stati i 4 euro spesi meglio in tutta la storia delle riviste videoludiche che possiedo: finalmente qualcuno che "parla e discute" del vg e non solo lo recensisce! Cmq vi scrivo per dirvi la mia sul discorso della "seconda dimensione": l'intramontabile 2D e il "rivoluzionario" 3D. A mio parere troppa gente considera le due cose distinte, come se non c'entrassero nulla l'una con l'altra: al contrario il 3D dovrebbe essere visto come l'evoluzione completa del grandioso 2D. Il famoso spostamento bidimensionale su, giù, sinistra, destra viene "aggiornato" con una visione completa di 360 gradi tridimensionali: quindi vederlo come l'antagonista videoludico Deluxe mi pare una pazzesca ca**ata. Nessuno si è dimenticato della grafica semplice, colorata e fumettosa del 2D, ne è testimonianza l'esercito di giochi in cel-shading che sta inondando il mercato, quindi non diciamo "addio, 2D", ma "grazie, 2D" e si può anche aggiungere che case come la Capcom, Psyko e la defunta SNK (quindi mi riferisco a Playmore e Sun Amusement) continuano a sfornare, anche se sempre + raramente, giochi totalmente in 2D (W **KOF**!). E a questo punto entra in gioco la mia teoria: in verità le persone che non "sopportano" il 3D sono le persone "blande" che non vogliono complicarsi la vita se non al punto massimo di concepire il pulsante "sparo" e le quattro freccette direzionali: elemento principale "al 75%" nei vg 2D. Capisco che la quantità d'info sparate nel cervello dai vg tridimensionali comportano una fatica maggiore per una persona che magari torna a casa da lavorare stanco e vorrebbe spaccare un po' di teste senza doverci ragionare troppo, ma non nascondiamoci dietro la frase "i giochi di adesso non sono comparabili ai vecchi giochi 2D", perché ci "scoccia" sforzarci su di un vg 3D che contiene una maggiore profondità ed interazione. Tutto questo non è da considerarsi "offensivo", perché non mi permetterei mai, ma come un parere psicologico della questione: anch'io costantemente gioco ai vg 2D, ma magari per staccare la spina da un gioco come **MGS2** che richiede sicuramente un'attenzione maggiore e costante; se poi diciamo che negli ultimi tempi non escono giochi 3D decenti entriamo in tutt'altro discorso che riguarda i programmatori e non il concetto base.
Un altro elemento di disturbo, e cito testualmente, è "il vg è tanto più bello quanto più si avvicina alla realtà": sempre a mio parere il vg , in se stesso, nasce con lo scopo di raggiungere una simulazione perfetta del mondo reale o di un mondo totalmente immaginario, altrimenti non sarebbe nata la realtà virtuale e non ci si lamenterebbe della grafica di "basso livello"; l'evoluzione nelle tre dimensioni (e torniamo al primo discorso) consegna al programmatore la carta vincente per raggiungere tale scopo, cosa che il 2D dava solo in parte (forse è meglio dire "quasi" perché certamente non basta il solo 3D). Quindi non è una questione di "più bello", ma è una questione di "più completo". È inutile stare a spiegare il perché, anche perché (fantastiche ripetizioni d.o.c.) soltanto se stessi parlando con Bugs Bunny dovrei spiegargli che differenza c'è tra il limitato 2D di una sua puntata e il vasto 3D del mondo reale in cui vive il suo disegnatore.

> "La **bellezza** dei giochi dove sei **libero** di fare quello che vuoi è proprio questo: c'è chi impiega il suo tempo in **modo costruttivo** e chi, **bloccato dalla difficoltà** di un titolo, fa delle **azioni** che non rientrano nell'**economia del gioco**"
>
> Darrosquall

Infine direi la mia sul "grazie al 3D si possono creare mondi in cui si può fare quello che si vuole": per spiegare questa definizione proietterei *The Matrix* sulla rivista. A parte gli scherzi, questa frase va interpretata e magari viene meglio capita da chi ha cominciato la sua carriera di videogiocatore videogiocando con **Pong** (presente!): la libertà di movimento, la possibilità d'interagire con la maggior parte degli elementi del vg, colpire una pallina da golf sapendo che sarà sia la forza del giocatore impressa nel tasto che la forza del vento, le condizioni del tempo, la temperatura, l'angolazione e il morale del personaggio a decidere se farai buca, non se hai preso perfettamente il punto unico di programmazione grazie al quale potrai farla. Questo per dire che c'è differenza tra **Mario Golf** (un must) e un qualsiasi **Tiger Woods** per PS2, o più semplicemente la differenza tra **Metal Goar** dell'Msx (3 mhz!) e **MGS2**: secondo me si dovrebbe dire "a confronto di una volta (a causa della limitata potenzialità), puoi fare quello che vuoi".
Spero che qualcuno approvi le mie idee e che qualcuno le contesti per sapere + opinioni a riguardo (un saluto a "Carlo" dello scorso numero, che mi ha portato a scrivervi, effettivamente l'e-mail è un po' dedicata a lui). EN TARO ADUN, videogiocatori!
XYZKYO'98
P.S. un saluto ad erika "piper", sempre nel cuore.
P.S.S. '98 è un anno importante, non l'anno di nascita.

Benvenuto nel Ludolosseo, Xyzkyo.
*Sarò breve: non sono d'accordo con una parola che sia una della tua missiva. Neanche se mi sforzo. Forse qualche accenno di sillaba in qualche angolo, d'accordo, ma per il resto il vuoto pneumatico. Ma una cosa è certa: non è necessario che sia d'accordo io per dare rilievo alle missive. Attendiamo il popolo di **Playground**. Seguirà acclamazione o lapidazione. In bocca al lupo, Xyzkyo. E ricordami di non cercare mai di pronunciare il tuo nick.*

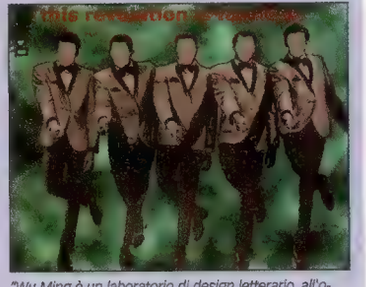
MONDI VIRTUALI DA PLAYGROUND

Salute a tutti, grazie mille per la pubblicazione (sono il 'Giacomo' del numero di giugno, mi ero dimenticato di firmare 'GUNNY')! Ho gettato nello stagno un sassetto mica da poco, quindi mi sento in dovere di dare delle precisazioni su quell'MMORPG che per l'occasione avevo denominato '**Final Fantasy XV**'. Sono andato avanti per ore con un mio amico a discutere sull'effettiva possibilità di realizzare un gioco di queste dimensioni e di questa difficoltà gestionale, ma continuo ad essere ottimista.
Quindi comincio a fantasticare, datemi un pizzicotto se esagero!
Siamo nel 2006 inoltrato, e la PS3 è già in 20 milioni di case. Le scatole di BBB e Alice sono ormai esposte nelle collezioni private di reperti storici, accanto alle spade etrusche e ai mustacchi di Bismarck; le fibre ottiche le danno in regalo con l'ovetto Kinder, con tanto di abbonamento. I server di PlayOnline sono delle specie di versioni avanzate del GScube, con il Cell al posto dell'Emotion Engine. In mezzo a tutto questo ben di Dio arriva il nostro **FFXV**: 22 febbraio 2006, in tutte le versioni (sì, sarebbe davvero un mondo perfetto). Ecco come funziona: Il nostro utente PS3 (lo chiameremo 'Luigino') comincia a giocherellare per capire il da farsi. La prima cosa da fare è creare il personaggio, in perfetto stile AD&D. Ora, Luigino è un tipo che sa il fatto suo, e al quale è pericoloso mancare di rispetto: si crea un guerriero di 120 chili, desiderando che rispecchi questo stato di cose. Le missioni in single player servono solo a potenziare il personaggio, e quindi Luigino ne gioca una quindicina per non farsi trovare impreparato sui server. Ora si collega, scoprendo la vera essenza di **FFXV**: si ritrova in una Lobby simile a quella di **PSO**, costituita da una piazza della capitale dello Stato al quale ha scelto di appartenere all'inizio del gioco; è solo uno dei sei-sette Stati che governano il continente del gioco, e il cui popolo è in parte (diciamo 35-40%) composto da utenti, che difficilmente si metterebbero a fare i bottegai o i contadini. Questi stati sono governati da reggenti, i quali sono controllati dalla Square. Questi sovrani hanno un potere decisionale, tuttavia, che è limitato dagli utenti: per dirla in breve, un sovrano troppo 'timido' o troppo guerrafondaio rischia una rivolta, e in certi Stati la struttura politica è più 'democratizzata'. Per un primo periodo la Square lascia che i giocatori si potenzino e guadagnino esperienza, finché…
12 settembre 2006: scoppia la guerra. Il sovrano di uno dei reami dichiara al suo popolo di essere giunto a conoscenza di un orribile complotto ordito da altri due reggenti. Le nazioni si dividono in due schieramenti, e così gli utenti. Ora la lobby è un po' diversa: la piazza è piena di soldati in armi, il fumo delle battaglie è visibile all'orizzonte. Ora Luigino può scegliere se combattere per il proprio reame o farsi gli affari suoi, gironzolando per il terreno giocabile esattamente come prima. La decisione non è facile: combattere significa rischiare la propria vita in battaglia e dover rinunciare all'esplorazione; non combattere significa esporre la propria fazione a dei rischi: se le cose in guerra vanno male le rotte commerciali diventano pericolose. Gli oggetti costano sempre di più,

INTERNE DA PLAYGROUND

Gentile Mr. Fulco,
ho appena letto l'e-mail di Claudio D'Alfonso su **Playground** di settembre (**SC**95) e mi sembra che, sia nella missiva, sia nella risposta, risieda un errore di fondo. Claudio D'Alfonso si chiedeva se non è a volte eccessivo lo zelo con cui molti critici analizzano e rivestono di significati alcuni aspetti particolari dei videogiochi. Allo stesso modo, allargando il discorso, ci si potrebbe chiedere se in letteratura sia sensato analizzare l'uso degli aggettivi in un dato romanzo, o, nel teatro (vedi esempio fulchiano), l'uso degli oggetti di scena. L'ulteriore domanda che sembra scaturire da queste osservazioni è quindi: ma non potrebbe essere che l'autore a tutto questo non aveva minimamente pensato? A mio parere la risposta è: sì, ma questo non ha la minima importanza. Mi spiego. Trovandosi di fronte a un'opera, qualunque essa sia, l'atteggiamento più comune è quello di chiedersi quale sia il messaggio che l'autore vuole mandarci. E qui sta l'errore. Attribuire valore alla variabile "autore" non solo è una mancanza di rispetto nei confronti dell'opera, ma preclude qualsiasi interpretazione personale della stessa. Quello che bisogna ricordarsi è che il testo, l'opera, è l'unica cosa che abbiamo. Pretendere di sapere le primitive intenzioni dell'autore è del tutto inutile, poiché non potremo mai sapere cosa volesse veramente dirci Kandinsky con una sua opera, o Kubrick con un suo film, molto semplicemente perché forse nemmeno loro lo sapevano. Tolto l'autore, quello che ci rimane è l'opera in sé. Ed è proprio dall'opera che deve partire l'analisi, o la critica. Un film, un quadro, un'installazione audiovisiva o un videogioco sono oggetti completi e distaccati dalla volontà del proprio autore. Il loro senso deve essere trovato in ciò che sono, e non nell'impulso che ha dato loro vita. Quindi il fascino dell'analisi non sta nel ripercorrere il pensiero di un autore, ma nell'intimo significato dell'opera d'arte. Del resto il rischio di un approccio basato sulla ricerca dell'intenzione dell'autore sta in alcune aberrazioni che purtroppo si sentono spesso in giro. Che dire di certa critica che incensa musicisti indipendenti solo finché non firmano un contratto con una major o finché non rilasciano qualche intervista scomoda? E ancora, facendo un esempio più concreto: sapere che Salvador Dalì era un simpatizzante del nazismo rende le sue opere meno geniali? Certo, l'autore è una presenza reale, ma trattarlo come se non lo fosse penso sia un buon modo di fare critica. E anche di fare arte, a giudicare dall'esperienza di collettivi come Wu Ming (cinque scrittori bolognesi di cui, per loro precisa volontà, non si conoscono le fattezze). Trovo sia un po' preoccupante vedere una crescente venerazione per la figura dell'autore (cfr. Allegra Geller) anche nel mondo dei videogiochi, in cui finora l'unica cosa che ha sempre avuto importanza è sempre stato il prodotto in sé.
Ferruccio Cinquemani

"Né l'esser per sé dell'artista creatore – per esempio le sue vicende biografiche – né quello dell'esecutore che rappresenta un'opera, né quello dello spettatore a cui la rappresentazione si rivolge hanno una giustificazione autonoma rispetto all'essere dell'opera", scrive Gadamer. Come dire: il fatto che Kojima abbia problemi emorroidali o che Yamauchi soffra di coliche renali non c'interessa ai fini della comprensione delle loro opere. Come contraddire Gadamer? Mai ci permetteremmo. Ma è anche vero il contrario. O quasi. Ovvero che l'interpretazione dell'opera, secondo alcuni autori, può realizzarsi solo conoscendo le reali intenzioni espressive degli artisti. Schleiermacher parla di ricostruzione. "Ricostruzione del "mondo" a cui l'opera appartiene, ricostruzione della situazione originaria che l'artista creatore aveva di mira, esecuzione nello stile dell'epoca – tutti questi mezzi di ricostruzione storica avrebbero dunque ragione a pretendere di rendere accessibile il vero significato di un'opera, difendendola dai fraintendimenti e dalle indebite attualizzazioni". L'autore ed il suo mondo come elementi utili all'interpretazione dell'opera. Ma sarà vero?
*Versione **Super Console Light**:*
1) Per capire un videogioco forse bisogna conoscere il game designer.
2) Forse no.
*3) Quelli di **Super Console** perdono tempo con le robe-che-non-c'entrano-niente-con-i-VG.*
*Ma a parte questi ariacompressici bignami di semiotica, utili solo a suscitare inutili riflessioni in un numero di lettori oscillante tra 3 e 5, quello che mi preme sottolineare in questa sede è un possibile equivoco sull'argomento. Il problema del rapporto tra opera ed artista ha trovato numerosi spunti di dibattito negli ultimi mesi, ma il nucleo d'indagine privilegiato ha riguardato sicuramente il caso Kojima/**MGS2**. Eppure penso che la maggior parte delle riflessioni circa il designer con il volto affilato (Hideo, per sua mamma), non scaturisca da dubbi filosofici di alcun tipo. Il 70% di coloro che oggi discutono **MGS2** se ne sbattono maestosamente dell'opera, dell'artista e dell'evoluzione del medium. Il problema non è cosa abbia voluto dire Kojima. Il problema è se un game designer possa solo aver pensato di dire qualcosa del genere, di esprimersi a questo livello attraverso un videogioco. "Ma un videogioco non dovrebbe servire a divertirsi? I messaggi non dovrebbero stare dentro ai libri? O magari nei film, questo lo concedo. Ma i videogiochi? No, i videogiochi non è possibile, andiamo. Questo mi lascia alquanto perplesso. Mioddio, comincio ad avere freddo! Vedo gli scoiattoli in tutta la stanza! E ho un muflone sulla spalla! Un muflone sulla spalla?!" O una cosa del genere…*
*Chiarito (scusate per la parola grossa) questo concetto, torniamo alla base. Le domande conclusive: ma per comprendere un videogioco è necessario indagare sul designer? E se sì, è necessario farlo solo per alcuni videogiochi o per tutti? **GT3** come **MGS2**? A voi…*



*"Wu Ming è un laboratorio di design letterario, all'opera su diversi media e per diverse committenze. Il marchio Wu Ming è gestito da un collettivo di agitatori della scrittura, costituitosi in impresa indipendente di 'servizi narrativi'". La linea di condotta del collettivo è: "essere presenti, ma non apparire : trasparenza di fronte ai lettori, opacità verso i media". Hanno scritto: "Il narratore ha diritto a non apparire nei media. Se un idraulico non appare nessuno glielo rinfaccia o lo accusa di snobismo". **Super Console** dubita che il collettivo si riferisse in qualche modo a Super Mario.*

Omero (??? - ???), massimo poeta epico greco. È considerato l'autore dell'Iliade e dell'Odissea. Per motivi logistici non ha mai partecipato alla stesura di una sceneggiatura di ***Final Fantasy****.*

e i tesori sono sempre più poveri.
Durante le battaglie chi compie gesta di particolare valore acquista fama e potenza, e qualcuno, che magari ha difeso da solo una torre oppure ha trafitto il generale nemico (un altro poveraccio della Square, trovo impossibile che degli utenti siano in grado di coordinarsi ad un tale livello) con una freccia da 150 metri, diventa un Eroe, con caratteristiche speciali e incarichi prestigiosi. All'improvviso, nel bel mezzo della guerra (10 marzo 2007) succede l'inenarrabile: il sovrano 'vittima' del complotto era in realtà un emissario dell'Impero dei Negromanti, un enorme stato-fortezza situato su un altro continente, al di là dell'Oceano che nessuno aveva mai varcato. Il suo compito era causare una guerra tra gli Stati liberi, in modo da indebolirli in attesa dell'assalto imminente. Ora le nazioni (compreso Luigino) dovranno coalizzarsi, combattere contro le orde sataniche. L'Eroe più coraggioso, l'utente perfetto di **FFXV** sarà colui che avrà l'onore di affrontare il Re dei Negromanti, in un epico duello sulla cima di una montagna. Il giorno del duello, data 15 ottobre 2007, la campagna multiplayer di **Final Fantasy XV Online** finisce ufficialmente. Questa è solo una sintesi, avevo approfondito anche diversi aspetti del gameplay, ma non posso dilungarmi troppo.

GUNNY

Omero era un dilettante. Il narrativo Gunny ha risposto concretamente all'appello lanciato dal sottoscritto in uno scorso ***Playground****: delineare lo scenario di un possibile videogioco online. Ode a Gunny. Se sia stato merito dei numerosi videogiochi provati, della quantità di libri letti o dell'ottima cocaina pippata prima della stesura dell'e-mail non ci riguarda. A meno che Gunny non voglia dirci dove l'ha comprata. Nel qual caso, ancora ode a Gunny. Un saluto.*
L'Ivan in the Sky with Diamonds

ARTE & VG DA PLAYGROUND

Caro Ivan,
dopo aver letto l'ottima lettera di Giovanni Moroni (**SC**94 - **MBF Today**) mi sono sentito spinto anch'io a dire la mia sulla ormai storica questione videogiochi-arte. Ho preferito però farlo in questa sede onde evitare di riempire oltremodo la consueta bipagina del buon Matteo. Premesso che nemmeno io voglio arrogarmi il diritto di mettere la parola fine al discorso e nemmeno intendo contraddire o puntualizzare missive passate, semplicemente desidero presentare il mio punto di vista sulla questione. Prima di definire o meno il videogioco come opera d'arte, preferisco esporre il mio personale pensiero su cosa sia un'opera d'arte in se stessa.
Ritengo che l'opera artistica sia il frutto del pensiero istintivo dell'artista. Mi spiego meglio: a mio avviso artista non si diventa, si scopre di esserlo; casomai uno può rendersene conto dopo molto, ma quello che fa di una persona un artista è il creare qualcosa in grado di emozionare il prossimo. L'artista per me è pertanto un fautore di emozioni che utilizza il mezzo artistico da lui creato, come intermediario verso altre persone del suo pensiero emotivo; tutto ciò però lo realizza abbandonandosi al suo istinto creatore e fantasioso, lasciando che la mente crei l'opera in maniera del tutto naturale. Sarebbe come trovarsi in un sogno, dove il pensiero svincolato dai freni della coscienza crea un'opera del tutto naturale e istintiva. Citando una frase da *Arancia Meccanica* (sempre per rimanere in tema di capolavori artistici) nella quale il caro Alex sostiene: "…e d'un tratto capii che il pensare è da stupidi, mentre i cervelluti si affidano all'ispirazione…", mi permetto di aggiungere che molti possono affidarsi all'ispirazione, ma solo quella dell'artista genera emozioni. Questa premessa però non è sufficiente a definire l'artista, almeno a mio avviso, poiché l'opera creata dev'essere in grado di suscitare veramente le stesse emozioni che ha provato il suo fautore durante la creazione, altrimenti rimarrebbe un'opera fine a se stessa. Purtroppo però, anche quando questo si realizza, sono molte le persone che non riescono a cogliere la bellezza artistica dell'opera creata, relegando a pochi il piacere di comprenderla e di coglierne il messaggio intrinseco; tanti insomma non riescono ad accogliere il sentimento da lui lanciato. Parafrasando sarebbe un po' come trovarsi al Luna Park al chioschetto dei giochi a premi, dove quelle fottute palline di plastica che "lanciamo" non riescono mai ad entrare nel collo della vaschetta del pesce rosso; quando finalmente una vaschetta si degna di "accoglierla" si ha una sensazione di appagamento per la riuscita del gesto, ma anche di frustrazione per la quantità di tentativi effettuati. Consolazione, un piccolo pesce rosso, che però ti accompagnerà fedele negli anni a seguire. Dopo questo prologo di oltre 2800 caratteri posso finalmente arrivare al fulcro del discorso: i videogiochi, data anche la loro interattività, sono da considerarsi degli ottimi veicolatori di emozioni (il divertimento in primis). Intendiamoci, la totale interattività quale quella di *eXistenZ*, per adesso rimane solamente nella cinematografia cronembergiana, ma la perfetta fusione di varie forme di comunicazione all'interno del videogioco, come la musica, la sceneggiatura, l'impatto visivo, fanno di esso il perfetto intermediario fra il creatore e il videogiocatore. Un violino da solo può fare bella musica, un flauto da solo può fare bella musica, anche un tamburo da solo può fare bella musica, ma provate a immaginare quale bella musica possa fare un'intera orchestra. Ecco, il videogioco è come un'orchestra, dove ogni elemento è perfettamente in sintonia con gli altri (o almeno così dovrebbe essere) per creare quell'armonia che genera l'emozione voluta dal suo compositore (game designer).L'interattività sta nel fatto che noi videogiocatori non siamo semplici auditori, ma interagiamo nell'esecuzione stessa; quindi il direttore d'orchestra (videogiocatore) prende la sua bacchetta (joypad) e inizia a dirigere entrando in una sorta di sintonia empatica col creatore lasciandosi avvolgere dalle sensazioni che essa trasporta. Detto questo, credo che sia indubbio che personaggi quali Miyamoto, Kojima, Shinji Mikami, Yu Suzuki, Sakaguchi ma anche Uematsu, Yasunori Mitsuda, Hitoshi Sakimoto, Yoko Shimomura (solo per citare i più lampanti) siano da definire dei veri e propri artisti date le emozioni che hanno generato in milioni di videogiocatori. Probabilmente ho fatto un discorso un po' troppo filosofico e metaforico, ma era necessario per descrivere il mio punto di vista sulla questione; resto comunque soddisfatto per aver (spero) contribuito alla dialettica videoludica.

Zolfo

ESTETICHE DA PLAYGROUND

Bene… anche se in ritardo volevo dare un contributo alla intramontabile discussione su videogiochi e arte, e volevo fare ciò riportando alcune parole di un mio amico, un certo Oscar Wilde… lo conoscete?

"L'artista è il creatore di cose belle.
Rivelare l'arte senza rivelare l'artista, è il fine dell'arte.
Coloro che scorgono cattive intenzioni nelle belle cose, sono corrotti, senza essere interessanti. Questo è un difetto.
Quanti scorgono buone intenzioni nelle cose belle, sono spiriti raffinati. Per essi c'è speranza.
Ogni arte è nel tempo stesso realistica e simbolica.
Chi varca i limiti di tale apparenza lo fa a proprio rischio e pericolo.
L'arte in verità non rispecchia l'artista ma lo spettatore.
Il contrasto delle opinioni suscitate da un'opera d'arte indica che l'opera è nuova, complessa, vitale.
Quando i critici dissentono tra loro, l'artista è d'accordo con se stesso.
Tutta l'arte è completamente inutile".

Arancia Meccanica, di Stanley Kubrick (1971). La trama: Alex pratica l'ultraviolenza. Alex viene arrestato e sottoposto ad un trattamento (la "terapia Ludovico") che ne inibisce gli istinti violenti. Alex torna al mondo per scoprirsi un disadattato. Titoli di coda. Nota: la "terapia Ludovico" non prevedeva l'abuso di nessun tipo di videogioco.

Questo è quanto. Rifletteteci tutti perché ciò che avete appena letto è pieno di piccole realtà che ognuno di noi dovrebbe sempre tenere in considerazione… magari prima di criticare **Metal Gear** o **Zelda**. Meditate gente.

Diell

La gente spocchiosa che riporta le frasi di qualche personaggio famoso per poi atteggiarsi a unico conoscitore della Verità, mi dà il voltastomaco. Ricorda: "C'è più cultura in un vasetto di Nutella che nell'80% dei libri", come ha scritto il Gabibbo. Rifletti su queste parole. Ah, se non ci fossi io a dispensare tale saggezza. Meditate gente, meditate…

BREVI DA PLAYGROUND

Voglio dire a Giuseppe de Riso che ha fatto benissimo a dire "non importa se la grafica appare oggi povera e sempre ugua-

*Oscar Fingal O'Flahertie Wills Wilde (Dublino 1854 – Parigi 1900), scrittore. La sua produzione spazia dalle poesie (*Ravenna, *1878) alle favole (*Il principe felice, *1888), dalle commedie (*L'importanza di chiamarsi Ernesto, *1895) ai drammi (*Salomè*). Considerava la sua stessa vita un'opera d'arte. Uno scandalo scoppiato a causa della sua omosessualità segnò l'inizio della sua decadenza, dopo una condanna a due anni di carcere duro per corruzione di minore. Gli estratti della missiva di Die81 provengono dalla prefazione di* Il ritratto di Dorian Gray *(1891). Se Wilde fosse vivo oggi giocherebbe a* **Ico**. *Questo è quello che credo.*

le: non c'è niente cui non possa porre rimedio il lavoro della fantasia, facilmente in grado di sormontare qualsivoglia limite tecnico" in merito a **FF Anthology**. Sono perfettamente d'accordo con te! Invece di dire "il difetto è che la grafica è quadrettata" oppure "grafica un po' troppo approssimativa, antiquata, ecc…." come fanno gli altri recensori delle altre riviste, hai detto una cosa intelligente! Finalmente una rivista come la vostra che non condanna un remake di ottima qualità a causa di una grafica d'altri tempi!

Paolo Puglia

rspuglia@hotmail.com

Standing Ovation.

Ringrazio Onez per avermi fatto notare un lato di **Metal Gear Solid 2** che non avevo notato.

Alemarco Amendola

Standing Ovation [reprise]

Domandina: dopo aver visto tutte le ciofeche che sono state immesse sul mercato dopo una serie di presentazioni che le annunciavano come i nuovi messia videoludici, ha ancora senso che le riviste del settore dedichino un terzo della pubblicazione alle preview? Fateci sapere in poche righe che il tal gioco sta arrivando, e quando arriva fateci la recensione. Basta. Così noi non stiamo con l'acqua alla gola per un gioco che ci fa poi venire il latte alle ginocchia, voi liberate spazio sulla rivista che può essere impiegato meglio, e Cangialosi può lavorare un po' meno. Mi sembra assurdo che le anteprime debbano occupare uno spazio uguale o superiore alle recensioni (tragico difetto che affligge la costosissima EDGE, ma che rischia di contaminare anche **Super Console**).

Efrem Orizzonte

Effervescente Efrem, devo ammettere che me la stai sfondando, la porta aperta. Per quanto mi riguarda, considero lo spazio dedicato alle anteprime in una rivista un tendenziale abuso di albero. Oh, amico albero. La verità è che non riesco ad appassionarmi ad una preview. Non amo i giudizi di merito che potrebbero non valere niente all'uscita della versione completa. Non amo i giochi in potenza, quando non è possibile mollare in qualsiasi momento la rivista, inforcare le scarpe e rotolare in negozio a comprare un titolo che mi ha fatto salivare. E no, gli onanismi da screenshot non mi piacciono. Eppure l'informazione va onorata. Ognuno, d'altra parte, ha i propri giochi da attendere. Everybody needs somebody to love. E quando il sequel che io love, trova spazio per 3 pagine di anteprima sulla rivista che io love, you know, lo sai, I'm happy 'na cifra, come direbbe Riccardo Cassini. In definitiva: non c'è rimedio a questo male, se non il più saggiolineare: cercare l'equilibrio tra informazione e speculazione. [SPOT emiliofedico] Vi amiamo e stiamo lavorando per voi [FINE SPOT emiliofedico].

Io e un gruppo di miei amici stiamo lavorando su un film amatoriale basato su **MGS**! La sceneggiatura è già pronta, ora cerchiamo attori! Chiunque abiti dalle parti di Treviso, è desideroso di recitare e apprezza l'opera di Maestro Hideo si faccia sentire! **somemightsay@libero.it**

GUNNY

Pubblico il post scriptum dell'e-mail di Gunny tra le brevi per dare risalto all'iniziativa. In bocca al lupo per il casting. Aspettiamo aggiornamenti…

Avete qualche progetto per una rivista dedicata al GameCube? Purtroppo dalla chiusura di **Mega** non si trova una rivista decente per le console Nintendo. Comunque i tempi parrebbero cambiati, con una presenza più incisiva della grande "N" sul territorio italiano. Vi prego!

Andrea de Polo

Multiformato tutta la vita, fratello.

Ciao Ivan, il concetto che intendevo esprimere nella lettera che mi hai pubblicato nel n°95 è che l'autore del testo a pag. 113 del libro *PLAY* si esprimeva come volesse intendere che il Pokemon Exeguttor (quello a tre teste) volesse esprimere il cambiò d'identità nell'individuo, mentre in realtà è un semplice espediente funzionale al gameplay, e poi in un gioco sfacciatamente mangiasoldi come i **Pokemon** non vedo proprio tutti questi grandi significati. Non credo di essere pubblicato, cmq puoi inserire la mia e-mail a fondo testo.

Claudio "Ashitaka" D'Alfonso

aegpgin@hotmail.com

Avevo capito, Claudio. E a tale intenzione ho risposto. Ti invito a rileggere la mia risposta e a cercare di capire chi non ha capito chi. Se non hai capito tu, d'accordo, nessun problema, se non ho capito io, invece, riscrivimi cercando di farmi capire cosa non ho capito. Hai capito? Un saluto.

Nota: le repliche/precisazioni, a meno di manifesta inutilità, vengono sempre pubblicate. Sono un fottuto democratico.

Che cosa vuol dire questo videogioco? Già, ve lo siete mai chiesti "cosa vuol dire **MGS2**"? Avete mai cercato la "morale/significato" di **MGS2**? Sarà che ho un sonno bastardo e che ormai il mio cervello comincia a fare fumo (come quando passi quelle sei/sette ore di fronte al video seduto e poi ti alzi di colpo perché stai per morire disidratato) e non filtra più le mie malsane elucubrazioni. Ma un'ultima cosa ve la voglio dire, seria: io me lo sono chiesto, e dopo averci ragionato su per un bel po'… beh, per la prima volta nella mia vita mi sono sentito in colpa ad uccidere una guardia.

Sergio Di Carlo

"Ciò che propriamente si sperimenta in un'opera d'arte, ciò che in essa attrae la nostra attenzione, è piuttosto il suo essere o no vera, il fatto cioè che chi la contempla possa conoscere o riconoscere in essa qualcosa e insieme sé stesso".

Hans Georg Gadamer.

Praticamente solo una domanda: ma tutte quelle console inizialmente acclamate e poi dimenticate che fine hanno fatto? Parlo di Amiga CD 32, Jaguar, Neo Geo CD, 3DO, ricordo una console NEC…

Luca Castellaz

Le console alle quali ti riferisci sono qui: www.ebay.com

Alcune sono anche qui: www.casamia.iv

Vi invio una "perla" per la vostra sezione cut&paste, da **Super Console** n°95 pag. 25, anteprima di **Need for Speed Hot Pursuit 2**:

"…A bordo di una delle oltre 20 vetture disponibili, fra cui la Ferrari 360 Spider e la Lamborghini Murcielago (ma non mancheranno le *Porche*)…."

Jack the Kayman

Quadno i miei colleghi imparerano ad usare il controllo orotgrafico ***Super Cosnole*** *divneterà una rivista migliore.*

Cut&Paste

"Oltre alle azioni aggiuntive mariesche, come i salti a ripetizione contro pareti parallele…"
Dalla preview di **Super Mario Sunshine**, **Super Console** 94.

"Diciamo che Nietzsche sta al videogioco The Sims come Marx sta a SimCity"
Dal newsgroup free.it.scienza.antropologia

"Se Blob ancora oggi si può considerare una delle poche trasmissioni del palinsesto televisivo che si possono salvare, così è inteso il Cut&Paste di SC. L'effetto voluto non è denigrante, è solamente fonte di un sorriso. Quante volte si estrapolano le frasi dal loro contesto per unirle ad altre formando espressioni esilaranti? Se sorridiamo con Blob, non prendiamo troppo sul serio questo"
Dal forum di Nextgame

"Il single più bello del mondo passa le notti al videogame"
Titolo di un articolo di *Il Venerdì di Repubblica* su Hugh Grant

"La differenza tra i bambini e gli uomini sta nel prezzo dei loro giochi"
Oscar Wilde

"Il neurologo giapponese Akiyo Mori, con uno studio su 240 ragazzi, ha dimostrato che stare alla consolle per due o tre ore al giorno può danneggiare la sede cerebrale delle emozioni e della creatività"
Dalla rubrica *Chi sale... ...chi scende* dell'*Espresso* del 25/07/2002. Nota: i videogiochi sono in discesa

"Ma quello è VideoPong! Aggiornati, ciccioverde!
Bart Simpson, ad un alieno che voleva far passare Pong per l'ultima versione di videogioco terrestre

"Gentili signori di it.comp.console, da una ricerca svolta su it.cultura.religioni, risulta che Gesù fu venduto per una somma pari a circa 75 euro. Dato che questo è più o meno il prezzo dell'imminente "Super Mario Sunshine", sareste disposti a tradire il Redentore pur di mettere le mani sull'attesissimo titolo per Gamecube?"
Dal newsgroup it.comp.console

"Minkia i prezzi dei giochi nuovi (anche PS2!)"
Thread sul newsgroup it.comp.console

"Quando sto a Bologna passo gran parte del tempo davanti alla playstation"
Lucio Dalla, dall'intervista su *La Repubblica* del 19-08-2002

"Un film che può piacere solo agli amanti della PlayStation"
New York Times, nella stroncatura di XXX, film di Rob Cohen con Asia Argento

""Enuresi significa pisciarsi addosso e encopresi significa cacarsi addosso", spiega il Dr. Mark Griffiths, uno psicologo della Nottingham Trent University. "I casi associati all'enuresi e all'encopresi riguardavano bambini che erano stati così coinvolti dal gioco da non aver voluto smettere di giocare, preferendo farsela addosso piuttosto che andare al bagno. Il problema fu risolto dopo che fu loro insegnato come usare il tasto di pausa""
Dalla rivista Edge

"2 controller anal"
Periferiche a corredo di una PS2 in una televendita del canale Home Shopping Europe

"Sony – Virtual Fightern IV"
Denominazione di **Virtua Fighter 4** durante la medesima televendita.

"Io non l'ho ancora letto l'ultimo numero ma ho notato subito che ancora una volta non cè nessuna citazione tratta da EveryEye in "Cut&Paste". A chi bisogna passare la mazzetta??!!!"
Dal forum di Everyeye.it

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

a cura di marcello**cangialosi**

Q Dopo aver letto il bellissimo speciale su **Metal Gear Solid 2** pubblicato su **SC**95, ho preso a cercare il nome dell'autore, ma senza successo? Come mai? Si tratta forse di uno speciale tradotto da qualche altra rivista? O magari è il risultato di un'opera corale di tutta la redazione?

A *Niente di tutto questo. Lo speciale in questione è stato scritto dall'ottimo Bruno Fraschini, già autore di altri articoli ludologici pubblicati in passato su queste stesse pagine. Vedi* **Metal Gear Solid**: Metavideogame *(**SC**90, pagina 39)* e Il videogioco come testo incompleto *(**SC**93, pagina 36).*

Q Carissimi amici e compagni di **Super Console**. Sarei interessato all'acquisto dell'OST di **Xenosaga** ma prima vorrei leggere la vostra recensione nella rubrica **R&B Cafe**. Avete intenzione di farla?

A *Visto che ce lo chiedi perché no? Anzi, facciamo una cosa. Resta lì, non ti muovere... Ok, salta pure alla pagina 75 di questo numero. Visto? Magia! Fico, eh?*

Q Gentile redazione di **SuperConsole**, vi scrivo per farvi i complimenti per la rivista e per porvi una domanda: esiste ancora **Mega Console**? Vorrei comprare un GameCube, ma non saprei come fare senza l'aiuto delle vostre recensioni.

A ***Mega Console*** *si è purtroppo estinta diverso tempo fa. Perché? Prevalentemente a causa della modesta fetta di mercato occupata da Nintendo in Italia all'epoca di Nintendo 64. Pochi utenti uguale pochi lettori. Pochi lettori uguale zero lire in tasca all'editore. Zero lire in tasca all'editore uguale solo spese. Solo spese uguale ciao ciao* ***Mega Console****. Ti consiglio di dare un'occhiata alla rubrica* ***OuterWorlds*** *di tanto in tanto. A proposito, ne approfittiamo per segnalare che l'anteprima di* ***Eternal Darkness*** *pubblicata sul numero scorso era di fatto una recensione (nel caso non si fosse capito). Autore: Marcello Cangialosi.*

Q Nello slot di espansione posteriore della PS2 c'è il presunto spazio per un hard disk, da 40 giga mi sembra. Ma servirà solo per salvare partite e giochi online scaricabili? Da quali siti e come?

A *Nello slot di espansione posteriore della PS2 c'è di fatto lo spazio per l'HDD Sony (sì, da 40GB) e servirà a salvare partite e giochi online scaricabili, ma anche upgrade, brani musicali e quant'altro verrà reso disponibile dalle società che vorranno approfittarne. Come si dice, le possibilità sono infinite. Al momento l'unico gioco che sfrutta l'HDD Sony (al di là delle sue funzionalità accelera-caricamento) è* ***Final Fantasy XI****. Il MMORPG Square va infatti necessariamente (piuttosto che facoltativamente) installato sull'indispensabile HDD prima di poter accedere online. I siti da cui scaricare eventuale mercanzia digitale saranno probabilmente i medesimi tenuti in piedi dalle software house offerenti. Vedi ad esempio* ***FFXI****, i cui upgrade vengono distribuiti attraverso il portale PlayOnline, a cui PlayStation2 si collega appena si fa partire il gioco da HDD.*

Q Il cavo RGB con la presa SCART acquistabile separatamente porta reali e quindi visibili miglioramenti alla riproduzione dei giochi rispetto a quello in dotazione? Anche sul mio TV da 29 pollici e senza alcun sistema Dolby Surround per l'audio?

A *Hai un televisore da 29 pollici e non usi il cavo Scart RGB? Pazzo ed incosciente. Ecco cosa sei. I miglioramenti sono assolutamente "reali e visibili" su qualsiasi televisore, a prescindere dal supporto del Dolby Surround, tecnologia audio che di fatto non c'entra niente con quella video di cui stiamo parlando.*
Per l'ennesima volta, usate SEMPRE un cavo Scart RGB, su qualsiasi console, su qualsiasi televisore. Il prossimo che ci chiede se l'RGB Scart sia preferibile al Composito o all'S-Video verrà invitato in redazione ed usato come panno lavavetri.

Q Innanzitutto complimenti per la rivista. Volevo porvi alcune domande: è previsto il seguito di **Extermination**? **Broken Sword** e **Fear Effect** quando usciranno? **Crash Team Racing** è in sviluppo? Il tutto naturalmente per PS2.

A *Deep Space, la softco responsabile di* ***Extermination****, è al lavoro su un nuovo progetto attualmente tenuto sotto stretto riserbo. Potrebbe essere il seguito, o qualcosa di completamente diverso. Ne sapremo di più dopo il* TGS2002. *Forse. I seguiti di* ***Broken Sword*** *e* ***Fear Effect*** *sono entrambi confermati, ma le date di commercializzazione sono attualmente da stabilire. Si parla dell'anno prossimo comunque. Da quel che ne sappiamo, non c'è alcun seguito di* ***Crash Team Racing*** *in sviluppo, ma considerata la penuria di kart game per PS2 non è improbabile che Universal si decida a colmare la lacuna. Prima o poi.*

Q Esiste una differenza di prestazioni e di grafica, tra una PSone di ultima generazione e una PlayStation dal modello 9002 in giù?

A *E' sempre un piacere scoprire di avere nuovi lettori. No – per la terza volta – non c'è alcuna differenza al di là delle dimensioni.*

Q Caro Marcello, tempo fa ho modificato la mia PlayStation2 come riportato nel numero 82 di **Super Console**. La modifica è riuscita, abilitando pertanto il segnale RGB anche per i DVD. Adesso ho acquistato il nuovo TV color Sony mod. KV-32FX66 con tecnologia 100Hz digital plus. Vado a provare il primo DVD video e, incredibilmente, si vede verde come quando la mia PS2 era senza modifica! Ma è uno scherzo? Ho provato a collegare la PS2 in tutti e due gli ingressi RGB della TV con risultati identici. Solo con l'ingresso S-Video o composito si vedono a colori. Ho pensato che la PS2 si fosse guastata, ma riprovando a collegare il mio vecchio TV color 50Hz (sempre Sony) con Scart RGB, i DVD video risultavano a colori. Secondo te qual è il problema?

A *Non ne ho la più pallida idea. Sarà mica a causa dei 100Hz? Il modello in tuo possesso ha un'opzione per passare dai 100Hz ai 50Hz? Se sì, hai provato a vedere i film su DVD settandolo a 50Hz? Facci sapere.*

Q Ho comprato un nuovo televisore ed ho notato che **Pro Evolution Soccer** è di gran lunga più veloce. Possono i 100Hz fare la differenza?

A *E' altamente improbabile. Anzi, impossibile. Tutti i giochi girano ad una velocità prestabilita a prescindere dal televisore su cui vengono visualizzati. Questi ultimi possono influenzare la qualità dell'immagine, il livello di definizione, la brillantezza dei colori, ma non la velocità.*

Q Non c'è la benché minima possibilità di rivedere la serie **Biohazard/Resident Evil** offline su PS2? Nemmeno se Game Cube non ottenesse il successo di vendita sperato? E se sì, con la stessa potenza grafica? Mentre mi gustavo l'anteprima di **BH0** sul sito giapponese della Capcom mi sono accorto che mi stavo sbavando sulla camicia.

A *Hai mai considerato l'eventualità di comprarti un GameCube? Non costa più di una buona camicia Henry Cottons. Fallo, così potrai sbavare anche sul divano.*

Q In redazione da voi qual è l'impressione più diffusa su come finirà questa tanto discussa console war?

A *Lei si innamorerà di lui, proprio quando lui scoprirà di essere sieropositivo. Inizialmente il padre di lei ostacolerà il matrimonio per poi cedere ed accettare addirittura di fare da testimone per lo sposo. La neo-coppia partirà quindi per il sud Africa per il viaggio di nozze, e lì adotterà un bambino di colore. Intanto il padre di lei andrà in rotta sia con la moglie che con il figlio primogenito che si scoprirà non essere di fatto il suo bensì dell'ultimo fidanzato avuto dalla donna prima del matrimonio. Venuto a conoscenza del fattaccio, quest'ultimo vorrà fare chiarezza sulla paternità del ragazzo, ma verrà ostacolato dalla donna che non vuole compromettere un equilibrio familiare già precario. Intanto l'ex-fidanzata del ragazzo conteso fra i due padri, nonché ex-moglie del padre del ragazzo prima e del fratello poi, resterà incinta del marito della figlia, sì, suo genero, e si rifugerà a Parigi in compagnia di un tizio che si spaccerà come padre del bambino per salvare capra e cavoli. Alla fine si troveranno tutti insieme come le star a bere del whisky al Roxy Bar. Sì, andrà più o meno così.*

Q So che come al solito non mi risponderete [*anfatti, Ndr*], ma **Dragon's Lair 3D** conterrà la versione originale del gioco che ci ha fatto impazzire nel lontano '83? [*Nope, Ndr*] Era '83 vero? [*Yep, Ndr*] Se non lo conterrà esiste modo sulla faccia della terra per giocare con il vecchio capolavoro?

A *L'originale* ***Dragon's Lair*** *di Don Bluth è disponibile su DVD-Video (ergo funziona su qualsiasi lettore DVD) dal 2000 grazie a Digital Leisure al prezzo di 50 dollari. La medesima casa ha pubblicato anche i laser game* ***Dragon's Lair 2*** *e* ***Space Ace****, nonché* ***Mad Dog McRee****,* ***Time Traveller****,* ***Who Shot Johnny Rock?*** *ed altre amenità del genere, tutte a 29 dollari. Per maggiori informazioni visitare il sito www.digitalleisure.com.*

gestione: Ferruccio**Cinquemani**
feedback & segnalazioni: **RnBcafe@katamail.com**

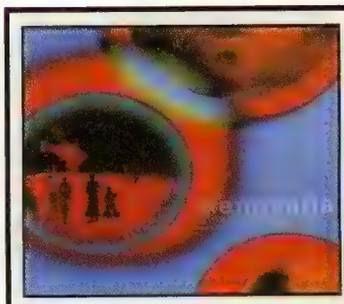
[book] **Un ponte d'immagini** Cartoni e videogiochi nella relazione con i ragazzi

Questo è il videogioco che tanto entusiasma e cattura bambini e ragazzi: un mezzo per vivere in prima persona qualche cosa che altrimenti sarebbe impossibile sperimentare". Abituati negli ultimi tempi a saggi di sociologia e teoria delle comunicazioni, rimaniamo un po' stupiti di fronte a questa definizione di videogioco. Per questo mese, infatti, **R&B Cafe** mette da parte gli studi accademici e getta uno sguardo oltre la barricata. In altre parole: cosa sono i videogames per chi non li gioca? Il mezzo per scoprirlo potrebbe essere il libro di Maria Grazia Cocconi e Loretta Salzillo. Le due autrici si occupano di arte-terapia, ovvero di supporto psicologico di bambini e adolescenti tramite l'arte. Cosa c'entrano i videogiochi con tutto questo? C'entrano, perché le due hanno scoperto che il modo migliore per comunicare con i propri piccoli "pazienti" era quello di giocare sul loro campo. E cioè di prendere in considerazione cartoni animati e videogiochi. Innanzitutto una considerazione di fondo: è frustrante scoprire, dopo anni di studi compiuti in tutto il mondo sui videogiochi come nuovi media, sulla loro intrinseca complessità, che questi sono ancora dipinti come sottoprodotti della sottocultura postmoderna. O, in tre parole, come "robe da bambini". Nonostante questo, le autrici presentano questo libro come una lancia spezzata a favore dei videogiochi. Per farlo passano in rassegna vari casi di bambini e adolescenti con disturbi caratteriali che, grazie all'aiuto dell'arte-terapia, sono riusciti a risolvere i propri problemi. Un approccio quasi "clinico" ai videogiochi, dunque. "*Qui desideriamo sottolineare il loro potenziale valore relazionale (...), convinte che cartoni e videogiochi possano e debbano essere "giocati" in questo senso anche nelle scuole, nelle comunità e nelle famiglie*". Peccato che questo si risolva poi in un avvicinarsi a questi media in maniera confusa, con molti preconcetti e poca chiarezza. Spesso, in *Un ponte d'immagini* si confondono cartoni animati, fumetti e videogiochi. Evidentemente le due autrici non si sono poste il problema di andare in prima persona a scoprire cosa effettivamente siano i videogiochi e i cartoni amati. Così, se la parte del libro in cui vengono riportate le storie dei bambini può essere interessante per scoprire come i più piccoli percepiscano e rielaborino in maniera molto personale ciò che vedono sul monitor, d'altra parte non si capisce il motivo della seconda parte del libro. Quest'ultima, infatti, costituisce uno "sguardo d'insieme" sul mondo di videogiochi e cartoni animati, soprattutto in riferimento al loro aspetto "artistico", con tanto di consigli rivolti a genitori ed educatori. Gli spunti interessanti non mancano, come la descrizione del videogioco come strumento "attivo": "*C'è una bella differenza tra chi "fruisce" di un cartone e chi "costruisce" il suo videogioco alla play-station* (sic) *o al gameboy*", ma in generale il discorso resta sempre ingabbiato nella prospettiva pedagogica e in tanti vecchi stereotipi: "*Certo, è triste constatare che certe "cose" sono giocate solo virtualmente, anziché in primis, gradualmente, nel mondo delle relazioni umane e nel mondo della natura: correre in un prato vero è ben diverso dal correre in un prato virtuale*". Per quanto riguarda, poi, il "ponte d'immagini" citato nel titolo, l'espressione intende l'ideale collegamento fra il mondo dell'arte e quello dei videogiochi, cui è dedicato un intero capitolo. I videogiochi come arte? Non proprio; qui si sottolinea come videogiochi e arte abbiano in comune un forte impatto emotivo su chi ne fruisce. Del resto le autrici si affrettano a precisare che "*presentando queste affinità fra cartoni, fiabe, miti e opere del genere fantastico non intendiamo porre tutto allo stesso livello, cartoni e "grande arte", Achille e Wolverine (...) il grande horror di Poe e Final Fantasy (...). Il dislivello è talmente ovvio che lo diamo per scontato*". E ancora: "*I cartoni e i videogiochi dei quali parliamo non si prefiggono di essere belli, non hanno alcuna finalità estetica. Vogliono invece entrare in contatto con aspetti primitivi del ragazzo, legati ad aree della mente veramente arcaiche che risalgono alla primissima infanzia*". Certo, chi di noi non ha sentito i propri istinti primordiali risvegliati da **Ico**? La prossima volta che vi piscerete addosso giocando a **Final Fantasy** saprete che è successo perché Hironobu Sakaguchi riesce ad accedere ad aree della vostra mente che risalgono alla primissima infanzia. Ironia a parte, è sicuramente apprezzabile che anche persone che non si occupano di media o direttamente di videogiochi si dedichino a questi argomenti, e che comunque ci sia chi tenta di allargare il discorso in direzioni diverse da quelle consuete (come può essere l'arte-terapia), ma fin quando non si abbandoneranno tutti i vecchi stereotipi su ciò che non si conosce, i risultati saranno sempre intrisi di paternalismo e sufficienza. Ed è esattamente ciò che avviene in *Un ponte d'immagini*.

Scheda informativa
Autore: Maria Grazia Cocconi, Loretta Salzillo
Editore: Franco Angeli
Lingua: Italiana
Anno: 2001
Pagine: 90
Prezzo: 24,95€

[cd] **Xenosaga Original Soundtrack**

Il primo fu probabilmente Kubrick. Con il suo *2001: Odissea nello Spazio*, il regista americano ha segnato un punto di non ritorno per la fantascienza. L'universo era, prima di 2001, poco più che un pretesto, una nuova frontiera epica, una scenografia chiusa. Kubrick ha fatto esplodere lo spazio. Mentre in opere come *Star Wars* l'universo è qualcosa in fondo sempre ben delimitato, lo spazio kubrichiano è fatto anche e soprattutto di vuoto. Ed è contemporaneamente comprensione dei limiti umani, paura dell'infinito e sentimento religioso. Per la colonna sonora del suo capolavoro, Kubrick scelse perlopiù brani di musica classica, probabilmente perché nessun altro tipo di musica poteva reggere la metafisica insita nel concetto di spazio cosmico. Solo quella musica riusciva a commentare la maestosità delle immagini. Da allora il rapporto musica sinfonica e fantascienza è quasi diventato un cliché. Yasunori Mitsuda adesso sfida questo cliché e lo fa col commento sonoro di un'opera ambiziosa come **Xenosaga**. Si potrebbe dire che l'Original Soundtrack di **Xenosaga** sia il Sergent Pepper di Mitsuda: l'opera capace di riassumere in sé tutto l'immaginario di chi l'ha creata. Del resto Mitsuda non è certo un esordiente; il suo debutto risale al 1995, con la colonna sonora di **Chrono Trigger**, una delle più importanti degli anni novanta. Per quanto riguarda **Xenosaga**, il pedigree del compositore e le prime notizie trapelate dipingevano questa colonna sonora come un evento, complice anche il coinvolgimento della London Philharmonic Orchestra. La più famosa orchestra sinfonica del mondo che suona la colonna sonora di un videogioco. Sarebbe sembrato surreale, fino a pochissimi anni fa. Ad ogni modo, il primo ascolto del doppio CD non fa che confermare quello che si diceva poco sopra: *Xenosaga OST* è davvero qualcosa di grande. A partire dalla quantità: ben quarantacinque brani, ognuno dei quali difficilmente dura meno di un minuto, e anzi, spesso si dilunga ben oltre i quattro. Di questi, sette sono suonati dal vivo dalla London Philharmonic Orchestra e solo tre sono stati creati sfruttando il chip sonoro della PlayStation 2 (a questo proposito bisogna sottolineare come Yasunori Mitsuda sia riuscito a dare un'omogeneità di fondo così ben studiata da rendere difficile distinguere i brani creati al computer da quelli realizzati *live*). Strutturalmente i due dischetti argentati non si allontanano molto dalle leggi implicite delle colonne sonore da RPG. Così abbiamo da una parte i brani dedicati alle fasi più concitate del videogame (espliciti i titoli: *Battle*, *Last Battle*), caratterizzati da forti contaminazioni elettroniche, dall'altra i brani più carichi di suggestioni, di impostazione sinfonica, che rallentano i ritmi e lasciano ampio spazio agli inserti orchestrali (un esempio tipico potrebbe esser *Albedo*, brano sospeso fra un incedere marziale e una voce che nell'enfasi e nei toni ricorda la musica lirica) e, infine, l'immancabile ending theme cantata da un'idol. In questo caso non si tratta di una idol giapponese, visto che alle voci, in *Kokoro*, c'è l'irlandese Joanne Hogg, ma il risultato non è tanto diverso dal solito. *Kokoro*, decisamente eccessivo in zuccherosità e voci sospirate, sembra un qualsiasi episodio della discografia di Enya. A questo proposito, proprio le inaspettate influenze celtiche potrebbero fare da spartiacque fra chi amerà questo disco e chi invece lo odierà. Assieme alle atmosfere spaziali e ambient di brani come *Inner Space*, infatti, si trovano inserti apparentemente fuori posto, come una (bellissima) versione per pianoforte del tradizionale inglese Green Sleeves. Sembrerebbe infatti che musiche adatte a verdi scenari bucolici e altre ispirate alla freddezza dello spazio cosmico siano difficilmente accostabili; in realtà l'azzardo di Yasunori Mitsuda ha funzionato alla grande. Accanto alla maestà della maggior parte dei brani, che propongono dei cori simil-gregoriani (*U-TIC Council*), reminiscenze uematsiane (una *Kookai Foundation* che ricorda i fasti dello storico compositore di **Final Fantasy**), trovano facilmente posto in veste di piccoli divertissement anche canzoni più "leggere", che addirittura strizzano l'occhio all'easy listening (*The Usual*) o uniscono violini e drumming dance (*Last Battle*). *Xenosaga OST* non è un album di facilissimo ascolto, più che altro perché porta impressa la maestosità tipica delle colonne sonore degli RPG, col loro incedere classicheggiante e iper-prodotto. Nonostante tutto, però, anche chi non apprezza particolarmente questo massimalismo sonoro non potrà negare l'enorme talento compositivo di Yasunori Mitsuda e i curatissimi arrangiamenti orchestrali. In definitiva, ci sentiamo di dire con tranquillità che tutte le aspettative sono state esaudite: *Xenosaga OST* è uno dei più ambiziosi e meglio riusciti tentativi di dare un taglio cinematografico alla colonna sonora di un videogame. In tre parole: una pietra miliare.



Scheda informativa
Autore: Yasunori Mitsuda
Editore: Digicube
Anno: 2002
Note: 2 CD, 24 (60:05) + 21 (55:18) tracce

<>Oddities

Videogame eXtravaganZa

a cura di: diego**cortese**
feedback e segnalazioni: oddities@katamail.com

Oddities No. 9: Epoch Taikan Game parte 1

La serie Taikan Action Game

Mentre in Occidente la diffusione delle console cosiddette "non programmabili" è piuttosto ridotta, costituita perlopiù da oggetti sulla soglia della legalità come i Famiclони, in Giappone sembrano possedere ancora una certa potenzialità commerciale, specie se accoppiate a dispositivi particolarmente bizzarri. E' il caso della serie di prodotti realizzati da Epoch chiamati Taikan Action Game, ovvero giochi capaci di rilevare i movimenti del giocatore. Tutti i modelli appartenenti a questa linea hanno in comune una base di piccole dimensioni contenente i jack dell'uscita audio/video (stereo), la ROM in cui è stato memorizzato l'unico gioco disponibile e l'hardware necessario a farlo girare. Quest'ultimo possiede un livello di sofisticazione piuttosto ridotto, in modo da contenere il prezzo del prodotto al livello di un gioco per console. La rilevazione dello spostamento del giocatore avviene tramite sensori infrarossi che agiscono in coppia con le periferiche del gioco, da posizionare a circa due metri dalla base. Considerato che si tratta di un giocattolo prodotto al risparmio, la tecnologia di rilevazione di movimento funziona in modo egregio finché si rimane nel raggio utile dei sensori. L'interazione con le immagini è immediata, anche quando si eseguono movimenti repentini. Attualmente Epoch ha prodotto nove titoli, costituiti in maggioranza da simulazioni sportive, giocattoli destinati ad un pubblico infantile ma che non mancano di appassionare anche i videogiocatori più adulti. In questa prima parte ne descriveremo soltanto un paio rimandando gli altri ad un numero successivo di **Oddities**.

*Una companion dello stand Epoch effettua una dimostrazione del gioco **Excite Boxing** durante il Tokyo Toy Show 2002. Una delle caratteristiche più apprezzate dei Taikan Action Game è la facilità con cui si preparano all'uso.*

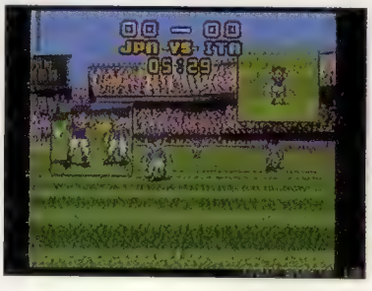
Excite Stadium DX

Versione migliorata del titolo che ha dato il via alla serie, **Excite Stadium DX** è un simulatore di baseball che vi permette di giocare nel comodità del vostro salotto usando i simulacri di una palla e di una mazza dotati di sensori di posizione. Il lancio viene effettuato premendo i quattro pulsanti sopra la palla per scegliere l'effetto, movendo contemporaneamente il braccio verso il televisore. La velocità del tiro dipende dalla velocità con cui si sposta il proprio arto. La battuta si esegue agitando una mazza di plastica, la cui punta è ricoperta di gomma in modo da ammortizzare eventuali impatti contro oggetti o persone incautamente vicine al battitore. A seconda del tempismo con cui si agisce, si può scagliare la palla nella direzione voluta. Sono disponibili tre modalità di gioco costituite da una gara di fuoricampo, una sfida di lanci ed una partita completa contro un amico o la CPU. Le prime due modalità possono essere usate per potenziare i propri giocatori creando così una propria squadra personalizzata. Nel caso la si voglia usare nella base di un amico per delle partite in coppia, è possibile trasferirla tramite un apposito sistema di comunicazione.

La posizione dei pulsanti e l'ordine di pressione per ottenere un particolare effetto portano il giocatore a impugnare la palla come se stesse effettuando un vero lancio.

Excite Striker

Quarto titolo della serie in ordine di uscita, **Excite Striker** cerca di simulare il gioco del calcio rilevando la posizione di due cavigliere indossate dal giocatore. Forza e traiettoria della palla sono decise a seconda della velocità e direzione con cui si calcia l'aria. La modalità di gioco principale è costituita dalla Excite League, a sua volta divisa in partita amichevole e torneo ad eliminazione. Il gioco ricorda vagamente i cinematic soccer sullo stile di **Capitan Tsubasa** o del Blitzball di **Final Fantasy X**. La gestione della partita è automatica fino al momento in cui bisogna passare, tirare o contrastare un passaggio, azioni che vengono compiute sferrando calci verso il proprio televisore. Va da sé che prima di cimentarsi con **Excite Striker** è necessario assicurarsi di non avere ostacoli nel raggio d'azione delle proprie gambe per evitare spiacevoli incidenti. Oltre a questa modalità, giocabile sia da soli che in coppia, è disponibile una sfida ai rigori (fino a quattro giocatori) e una prova di palleggio (massimo due partecipanti).



Prima della partita bisogna attivare il sensore della cavigliera tramite l'apposito pulsante ed effettuarne la calibrazione.

>Developers'diary

Rally Fusion: Race of Champions

CLIMAX

Nick Baynes, direttore dello sviluppo di Climax Brighton, ci guida ancora una volta alla scoperta di Rally Fusion: Race of Champions, titolo multipiattaforma prodotto da Activision.

Un obiettivo che ci siamo prefissati sin dall'inizio con **Rally Fusion** è stato senza dubbio quello di evitare di includere strade con scenari troppo estesi. In molti dei nostri tracciati abbiamo cercato di sistemare una discreta dose di sterrato di fianco all'asfalto, in modo tale che il gioco non risultasse troppo difficile (come invece accade nei giochi di rally più simulativi presenti sul mercato) e perdonasse al pilota eventuali errori nell'impostazione delle curve, ma siamo sempre stati attenti affinché questo non significasse avere un sacco di spazio vuoto ai lati della pista.

Ma non solo. Abbiamo evitato di riempire lo scenario con oggetti statici. Se avessimo disseminato tonnellate di alberi a bordo pista non avrebbe avuto alcun senso realizzare un tracciato così largo, visto che il risultato sarebbe comunque stato quello di avere un percorso inguidabile. La soluzione ottimale è stata quindi quella di avere una lunga serie di oggetti che il giocatore potesse distruggere o con cui fosse possibile "interagire", così da avere un ottimo impatto visivo e al tempo stesso aggiungere qualcosa all'esperienza ludica.

Detto questo, va fatta una precisazione. Avrete probabilmente visto diversi "oggetti interattivi" a bordo pista in racing game già usciti da tempo. Di solito si tratta di oggetti dalla costruzione piuttosto elementare che esplodono/lampeggiano/saltano via e poi scompaiono una volta che il giocatore gli va addosso con il proprio mezzo. Ma non in **Rally Fusion**. Come ho avuto modo di dire nei mesi scorsi, per il nostro gioco abbiamo a disposizione un sistema in grado di riprodurre alla perfezione la fisica dei veicoli, e il bello è che questo engine è in grado di gestire anche tutti gli oggetti interattivi presenti in **Rally Fusion**. Il risultato è a dir poco stupefacente.

Colpite un bidone mentre procedete a bassa velocità e lo vedrete rotolare via proprio di fronte a voi, perdere velocità mentre rotola su per una collina, prima di fermarsi e, spinto dalla forza di gravità, ritornare verso di voi. Scontratevi con un tabellone pubblicitario a velocità sostenuta e potrete ammirarlo mentre salta in aria e rotea, colpendo e spostando tutti gli oggetti che troverà sulla propria traiettoria. Inseguite nella foresta una delle galline presenti nel gioco e la vedrete svolazzare disperatamente mentre tenta di scappare dalla vostra macchina,

cercando anche di arrampicarsi su una pila di scatoloni, facendoli in questo modo cadere realisticamente al suolo. Inoltre, vedere un'auto avversaria che si scontra con uno dei pali a sostegno delle frecce gigantesche che indicano la strada e osservare l'enorme segnale che, lentamente, precipita proprio di fronte a voi può essere un'esperienza con pochi precedenti in ambito videoludico!

Ovviamente il fulcro di un gioco di guida rimane il sistema di controllo del veicolo, insieme al bilanciamento dell'intelligenza artificiale e al design dei tracciati. Ma rimaniamo comunque convinti che l'attenzione per i minimi dettagli riportati qui sopra possa fare la differenza fra un gioco di guida massiccio e uno non meritevole d'acquisto. Per il nostro team creare un racing game che gli utenti vogliano giocare prima ancora dei titoli concorrenti significa non accettare nessun compromesso e confezionare un comparto visivo pulito e spettacolare in tutti gli aspetti della simulazione, sia che si stia parlando di una fiammante Toyota Corolla che di una malandata cassa di legno a bordo pista...

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergiocangialosi

Sen to chihiro no kamikakushi

(*id.*, JP 2001)

Chihiro è una ragazzina di dieci anni in viaggio con i genitori verso una nuova casa dove vivere e una nuova scuola dove fare amicizie. Sarà per la fretta di arrivare o per le fantasie rallystiche del padre, fatto sta che dopo aver preso una pseudo-scorciatoia i nostri si ritrovano al cospetto di un vicolo cieco sperduti nel bel mezzo di una foresta. Attraversato un tunnel avvolto dagli alberi, i tre arrivano davanti ad un enorme theme park ormai in disuso. Aggirandosi per le strade di questa città fantasma i genitori vengono attratti dall'odore di gustose cibarie poste sopra il bancone di un ristorante. Mentre i coniugi non si fanno pregare due volte e fanno un sol boccone di quel ben di dio incustodito, Chihiro continua l'esplorazione non senza qualche timore. Il sole scende e la piccola cittadina prende pian piano a risvegliarsi. Le prime luci si accendono e il tramonto riporta sulla terra gli spiriti che dal nulla spuntano ovunque. La piccola corre terrorizzata dai genitori che, nel frattempo, si sono tramutati in enormi e voraci maiali. Presa dal panico Chihiro cerca di nascondersi alla vista di quelle eteree creature che sfilano lentamente per le strade della cittadina. Ad aiutarla arriva fortunatamente Haku, un ragazzo misterioso che sembra conoscere bene i segreti del posto. Sarà lui ad introdurla nell'enorme palazzo/sauna governato dalla strega Yubaba in cui tutti gli spiriti si dirigono per recuperare le forze. Spinta da Haku, Chihiro trova il coraggio di andare al cospetto della temibile strega e chiederle un lavoro. Così facendo, infatti, si interromperebbe la dissoluzione del suo corpo, iniziata una volta entrata in questo mondo magico, e ci sarebbe una possibilità di riscattare la vita dei genitori destinati a diventare dei piatti succulenti. Yubaba, sebbene in un primo momento reticente ad assumere una mortale tra la propria servitù, è costretta ad assumere la bambina, perché così dice la legge del posto.

Con una piccola magia la strega cambia il nome di Chihiro in Sen, in modo da cancellarne l'identità e sottometterla al suo potere. A lei verranno affidati i lavori e i clienti più scomodi, ma la nostra protagonista riuscirà a venirne fuori grazie alla propria onestà e forza d'animo.

Sen to chihiro no kamikakushi (per il mercato occidentale *Spirited Away*) è la summa poetica del pensiero miyazakiano e forse la sua opera più riuscita. L'autore riesce a bilanciare la dolcezza e l'intimità di alcune sue opere come *Tonari No Totoro* e *Kiki's Delivery Service* con le atmosfere più spettacolari ed avventurose di *Laputa Castle in the Sky* e *La Principessa Mononoke*. È difficile rimanere indifferenti alle vicissitudini di Chihiro, per la quale si prova simpatia (sono una ventina le volte in cui la goffa protagonista cade o urta qualcosa) e tenerezza (la scena in cui dopo aver visto i genitori/maiali chiusi in gabbia scoppia a piangere tra le braccia di Haku). Per niente disposta ad abbattersi al primo colpo di vento, Chihiro fa delle proprie doti d'animo (la dolcezza, l'amore incondizionato verso il prossimo) le armi per combattere ogni avversità, riuscendo così a spezzare la catena dei rigidi regolamenti della sauna e della sua governante, e riuscendo per di più ad instillare un po' di dolcezza in tutti.

Per farsi un'idea del successo ottenuto a livello mondiale dall'ultima pellicola di Miyazaki basta dare un'occhiata al suo recente passato e al suo futuro prossimo. In madre patria, durante la scorsa stagione cinematografica, *Sen to chihiro no kamikakushi* ha fatto registrare il record di incassi (detenuto sino a quel momento da *Titanic*) per vincere, poi, gli Oscar asiatici. Sdoganato in Europa in occasione del Festival di Berlino, vince il Leone d'oro come miglior pellicola (un premio mai assegnato ad un film d'animazione) e viene acquistato dalla RAI per una distribuzione cinematografica sotto il marchio O1 Distribution (si spera a Natale, più probabilmente la prossima primavera). Intanto, *Sen to chihiro no kamikakushi* è uscito negli States a fine settembre, distribuito dalla Disney la quale, sotto la supervisione di John Lasseter (Mr. Pixar in persona), ne ha curato la localizzazione.

L'edizione a noi pervenuta è quella giapponese Regione 2 (ma ne esiste anche una Regione 3, decisamente più economica) che, fortunatamente, tiene in considerazione le esigenze di tutti i fan dello Studio Ghibli. La qualità video è altissima sebbene alcuni abbiano lamentato la presenza di una leggera patina rossa sull'immagine durante tutta la durata del film (lo Studio ha comunque fatto sapere che non si è trattato di un errore, ma di una precisa scelta stilistica) e il comparto sonoro si attesta su livelli ottimali grazie ad una traccia in DTS 6.1 molto incisiva ed a una colonna sonora efficace nel conferire la giuste atmosfere.

Scheda artistica:

Regia
Hayao Miyazaki
Sceneggiatura
Hayao Miyazaki
Interpreti principali
Rumi Hiiragi (Sen/Chihiro), Miyu Irino (Haku), Mari Natsuki (Yubaba)
Prodotto da
Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Walt Disney Pictures

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 letterboxed
Formati sonori	Jap (DTS-ES 6.1), Jap (DD 2.0), Fra (2.0)
Sottotitoli	Ing, Jap, Fra
Contenuti speciali	Storyboard comparati, trailer
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Studio Ghibli DVD Video
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	4.700 yen

>>incoming

MOVIE*news*

L'ultimo festival di Venezia ha ospitato due tra i più acclamati registi del Sol Levante. Arrivati al lido per presentare le loro ultime opere, i cineasti giapponesi in questione hanno conferito al festival quel tocco di surrealismo, audacia sperimentale sia visuale che testuale che ogni manifestazione cinematografica, così come ogni film, dovrebbe avere nel codice genetico. Parliamo di Takeshi Kitano con il suo **Dolls** e di Shinya Tsukamoto con il controcorrente **A snake of June** (*Rokugatsu No Hebi*). Kitano è andato vicinissimo alla conquista del suo secondo Leone d'oro (il primo lo vinse nel '97 con *Hana-Bi*) grazie ad un film poetico, lirico, sospeso nel tempo e nello spazio. Il film, diviso in tre storie, tratta argomenti "alti" come l'amore, il dolore e la morte. Nel primo racconto due fidanzati in piena crisi attraversano, letteralmente, le quattro stagioni legati da un metaforico drappo rosso. Nel secondo, un anziano yakuza ritorna nel parco dove trent'anni prima aveva lasciato la propria ragazza, per trovarla ad aspettarlo ancora lì, sulla stessa panchina. Nell'ultimo episodio, infine, una diva della televisione ormai in declino dopo essere stata sfigurata da un incidente, trova un ammiratore disposto ad un atto estremo pur di starle vicino.

Tsukamoto ripercorre con l'aiuto del bianco e nero (dopo *Bullet Ballet* e *Tetsuo*) i bassifondi della metropoli di Tokyo. L'uomo della società moderna ritratto da Tsukamoto è sempre più in crisi, divorato da un istinto autodistruttivo/catartico. L'influenza della tecnologia sulla vita interpersonale, e particolarmente su quella sessuale, assume in questa pellicola dei risvolti raccapriccianti. In **A snake of June** (vincitore del gran premio della giuria per l'evento collaterale del Festival "Controcorrente") una coppia di sposi in piena crisi a causa della differenza di età che separa i due coniugi, viene minacciata e ricattata tramite e-mail da un uomo misterioso. Questo invia a lei alcuni video che la ritraggono in atti di onanismo mentre introduce lui nei circoli più "feticisti" di Tokyo.

Monsters & Co.

(*Monsters Inc.*, USA 2001)

Inizia un nuovo giorno a Mostropoli ed è tempo che i due amici/coinquilini nonché compagni di lavoro James P. Sullivan, un armadio alto due metri di peluria celeste, e la sua inossidabile spalla Mike Wazowski, un nanerottolo monoculare verde dalla incredibile parlantina, si preparino per andare a lavoro. Dopo un po' di esercizi fisici ed un'abbondante colazione, i due si dirigono verso la Monster & Co. È lì che si produce l'energia, ricavata dalle grida dei bambini, per l'intera città. Seguiamo i nostri a lavoro mentre Mike, assistente tecnico, piazza la porta dimensionale verso la cameretta di un bambino, e Sully, lo spaventatore, si prepara a dare del suo meglio per ricavare quante più grida possibili. All'apparenza una battaglia impari, ma i nostri mostri devo tenere in debita considerazione due cose: a) ormai per spaventare un bambino moderno ci vuole ben altro che un "Bù"; b) i mostri non possono venire a contatto con i bambini perché ritenuti altamente tossici. La situazione si complica quando una bambina, in barba a tutti i codici di sicurezza, riuscirà ad attraversare il portale al contrario portando il caos a Mostropoli. Mike e Sully, venuti a contatto con la bambina, scopriranno che questa non è affatto tossica e che esiste un modo più "pacifico" per ricavarne energia.

Dopo i due *Toy Story*, il regista John Lasseter lascia le redini dell'ultima produzione targata Pixar ad una crew di registi cresciuti negli stessi Studios ed egualmente validi. Come nelle due produzioni precedenti, è stata molta l'attenzione riposta dagli autori sia all'aspetto tecnico che a quello narrativo. Mentre la storia riprende i temi più cari alla Disney come quello dell'amicizia e della fratellanza, con l'aggiunta, in questo caso, di uno strano sentimento di paternità interrazziale (comunque ben congegnato) tra Sully e la piccola bambina, sono gli aspetti tecnici di questa pellicola completamente girata in CG a colpire di più la nostra attenzione. I nuovi software studiati dalla Pixar stupiscono per l'elevato realismo ottenuto a distanza di così pochi anni dall'ultima produzione. Il nuovo software di rendering battezzato Fiz-T ha dato pieno spazio simulativo al computer nel calcolare i movimenti fisici della maglietta della bambina o della peluria di Sully, facendo così risparmiare lavoro e tempo agli animatori.

Dal punto di vista tecnico, la certificazione THX assicura un'immagine dettagliatissima e un audio ad altissimi livelli. La versione qui recensita è la deluxe edition che, a differenza della regular edition composta da un solo DVD, vanta una traccia sonora in DTS e un disco aggiuntivo dedicato completamente agli extra. Tra questi ultimi spiccano per interesse i due corti della Pixar (presenti peraltro anche nella regular edition) *La nuova macchina di Mike* e *Pennuti spennati*. La maggior parte degli altri extra presenti nel DVD sono rivolti principalmente ad un target infantile.

Scheda artistica:

Regia
Peter Docter, David Silverman, Lee Unkrich
Sceneggiatura
Andrew Stanton, Daniel Gerson
Interpreti principali
Adalberto Maria Merli (Sully), Tonino Accoila (Mike), Daniele Formica (Randal)
Prodotto da
Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DTS 5.1), Ing (DD 5.1), Ita (DD 5.1)
Sottotitoli	Ita, Ing
Contenuti speciali	Analisi aspetti tecnici, anteprima "*Finding Nemo*", commento audio dei realizzatori del film, cortometraggio "*Pennuti spennati*", cortometraggio "*La nuova macchina di Mike*", confronto storyboard/film
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Buena Vista Home Entertainment
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	€30 (edizione Deluxe)

The Eye

(*Jian gui*, HK 2002)

All'età di due anni la piccola Mun perde l'uso della vista. Diciotto anni più tardi si sottopone ad una innovativa e rischiosa operazione per il trapianto della cornea che, miracolosamente, le ridona la vista. Ma il risveglio post operatorio non è dei più felici. Non perché l'operazione sia fallita, ma perché è riuscita sin troppo bene... La vista, non ancora ottimale durante la convalescenza, le permette di distinguere delle strane figure aggirarsi per i corridori dell'ospedale. Queste silouhette oscure sembrano "traghettare" nell'aldilà le anime delle persone trapassate. Mun trova difficoltà nel ridefinire la propria identità, sconvolta da questi strani poteri sensitivi, ed entra in crisi quando vede riflettersi allo specchio il volto di un'altra donna... Chiesto l'aiuto dello psicologo dell'ospedale, i due intraprenderanno un lungo viaggio verso Taiwan alla scoperta del passato della donatrice della cornea nel tentativo di svelare i misteri che tormentano la povera Mun.

Vi è mai capitato, soprattutto stando da soli in casa, di sentirvi osservati da qualcuno, magari quando state facendo qualcosa di non troppo lecito? Ebbene, la protagonista della pellicola scioglie questo enigma presentandoci attraverso i suoi occhi un mondo diverso, in cui la dimensione terrena e quella ancestrale si intersecano. Anime dannate vagano per le strade. Suicidi ripetono giorno dopo giorno il loro insano gesto. Horror ricco di tensione e dal finale amaro, *The Eye* è una delle produzioni cinesi più interessanti di questi ultimi tempi. La trama ripercorre inizialmente il plot del famoso *Sesto Senso* per prendere delle deviazioni da thriller psicologico nello sconvolgente finale. I fratelli Pang hanno ben assimilato gli stilemi cinematografici di Hollywood e soprattutto l'ottimo uso delle tecniche in CG (vedi l'esplosione metropolitana alla fine del film, molto *Armageddon*). Scena da ricordare: l'incontro della protagonista con un'anima in pena all'interno di un ascensore. Una sequenza costruita con maestria in una mirabile citazione del grande De Palma.

The Eye, veicolato felicemente da un'edizione digitale dalle ottime qualità audio/video, ha riscosso un inatteso successo commerciale che gli ha consentito di ottenere la stessa popolarità del cult horror nipponico *Ring* (il cui remake occidentale è previsto per ottobre). Per quanto riguarda il futuro del film dalle nostre parti, è sicura la sua distribuzione sul mercato inglese, mentre è di questi giorni la notizia che la casa di produzione di Tom Cruise, la C/W Productions, ne ha appena acquistato i diritti per l'adattamento e la distribuzione per/sul mercato americano. È consigliabile comunque l'acquisto dell'originale che, come l'esperienza insegna, è sempre più genuino di una copia occidentale, per quanto ben confezionata.

Scheda artistica:

Regia
Oxide Pang, Danny Pang
Sceneggiatura
Jo Jo Yuet-chun Hui, Oxide Pang
Interpreti principali
Angelica Lee (Mun), Lawrence Chou (Dr. Wah)
Prodotto da
Applause Pictures, Raintree Pictures

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 letterboxed
Formati sonori	Cant (DTS 5.1)
Sottotitoli	Ing
Contenuti speciali	Nessuno
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Panorama Entertainment
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	$ 10.00

DVD*news*

A tutti gli amanti delle rocambolesche avventure di Indiana Jones, che fremono in attesa del quarto capitolo previsto per l'estate del 2005, farà piacere sapere che è in preparazione l'edizione digitale del primo episodio della saga: **Indiana Jones e i predatori dell'arca perduta**. Durante lo scorso *Deauville Film Festival* la Paramount Pictures ha annunciato le caratteristiche dell'edizione su DVD che dovrebbe uscire in contemporanea mondiale nel mese di ottobre 2003. Mentre la qualità audio/video si manterrà sicuramente su livelli altissimi, come ci ha ormai abituato ogni produzione partorita dalla factory Lucas/Spielberg, sono le scene inedite ad incuriosire di più. Tra queste, la più interessante risulta essere quella del mancato combattimento tra Indiana, in fuga dai nazi, e un soldato arabo armato di scimitarra (scena rimasta nella storia per la sbrigativa conclusione dello scontro). Ebbene, non tutti sanno che quel duello doveva essere originariamente combattuto dal protagonista a suon di frustate. Ma le prestazioni non troppo soddisfacenti di Harrison Ford, deabilitato in quei giorni da una crisi gastrointestinale, fecero cambiare idea a Spielberg.

Uscirà il primo novembre negli USA e il ventisette dello stesso mese in Italia, l'edizione speciale composta da due DVD di **Spider Man**. La Columbia Tri Star ha preparato per l'occasione un'edizione con i controfiocchi. Oltre al formato widescreen e all'audio in DD 5.1 si segnalano per interesse i seguenti materiali aggiuntivi: i commenti audio di Sam Raimi e Kirsten Dunst nonché del supervisore degli effetti speciali, le due clip musicali *Hero* e *What we were all about*, sei scene tratte dai dietro le quinte ed un documentario di 40 minuti intitolato *Spider Mania*.

XBOX

OuterWorlds

PC • Gamecube • Xbox • Dreamcast • Handheld • Others

hanno collaborato: gianni**bredo**, ferruccio**cinquemani**, diego**cortese**, ivan**fulco** e massimo**rovatti**

Halo 2

anteprima

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Bungie **Data d'uscita:** Natale 2003

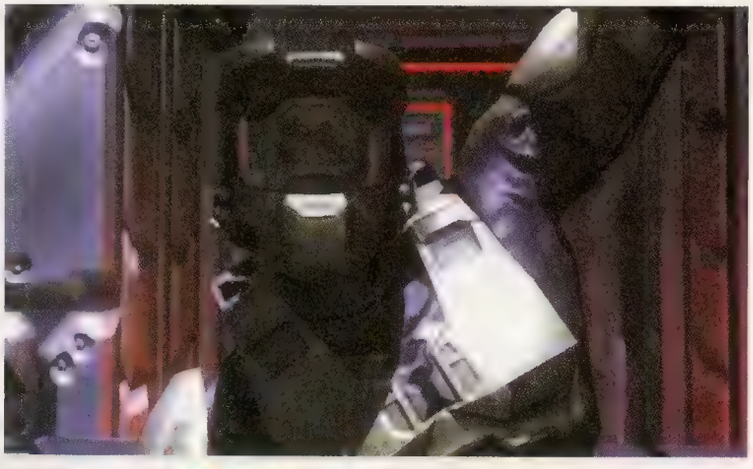
Xbox verrà ricordata per molte cose. E' stata la prima console prodotta da Microsoft. E' stata la prima console con hard disk incorporato. E' stata la prima console americana a sopravvivere più di Jaguar e 3DO. E' stata la prima console sprovvista di una batteria tampone per l'orologio interno. Ma soprattutto, verrà ricordata per la sua killer application: **Halo**. La portata innovatrice dello sparatutto in prima persona di Bungie ha fatto eco ai proclami della casa di Redmond, concretizzando in schietto godimento ludico le promesse evolutive strillate dai "rinnegati" Microsoft. Nel 2001, **Halo** ha fatto compiere al genere di appartenenza un balzo in avanti analogo a quello prodotto da **Half-Life** diversi anni prima, saltando sulle teste di decine di FPS per PC. Allo stesso tempo, una software house talentuosa che per anni si è zappata i piedi destinando la sua serie **Marathon** prevalentemente ai poco "giocosi" sistemi Macintosh, ha guadagnato i fari della ribalta che le erano dovuti diffondendo il suo verbo ludico ad oltre un milione di videogiocatori. Ma ora è tempo di bis. Lo vuole il mercato, lo vogliono i videogiocatori, ma lo scenario è diverso, le aspettative elevate, la critica pronta a fare confronti con quanto già dato. Nel Natale del 2003, quando a circa due anni di distanza dalla distruzione dell'aureola, il cyber-soldato Master Chief e l'IA Cortana torneranno a trucidare Covenant, l'insaziabile consumatore si aspetterà di meglio. E sarà allora che Bungie dovrà dimostrare il suo vero valore. **Super Console** ha approfittato di una chiacchierata con Jason Jones, Project Leader di **Halo 2**, per valutare le potenzialità del nuovo progetto Bungie e per saggiare lo spirito con cui il team di sviluppo affronta questa nuova sfida.

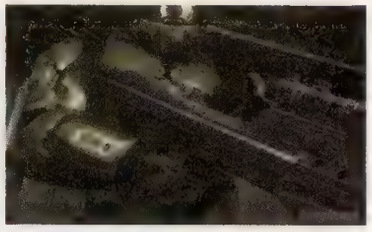
E' immediatamente chiaro che **Halo 2** non è un furbo investimento sul successo del prequel, bensì un (lungo) passo in avanti nell'attualizzazione di una visione originaria che non vi ha trovato piena espressione. *"Ufficialmente abbiamo cominciato a lavorare ad **Halo 2** un mese dopo la commercializzazione di **Halo**, ma la produzione delle idee che andremo a concretizzare risale a molto tempo prima,"* spiega Jones. *"Tutto ciò che non siamo riusciti ad includere in **Halo** è andato a far parte della "Lista" per **Halo 2**. L'universo di **Halo** è più grande di quanto sia deducibile giocando ad **Halo**. Con il seguito abbiamo intenzione di rivelare molte più informazioni a riguardo cosicché chi vorrà rigiocare il primo episodio coglierà sfumature e riferimenti che non aveva notato la prima volta."* La storia di **Halo 2** si preannuncia alquanto interessante. La distruzione di Halo ha inferto un duro colpo agli oscuri piani dei Covenant che adesso sembrano intenzionati a restituire il favore minacciando il pianeta Terra. Dopo aver eliminato l'ultima colonia umana nello spazio, la belligerante razza aliena punta i cannoni verso il terzo pianeta del sistema solare. Guidato dai suggerimenti di Cortana, Master Chief dovrà difendere la Terra e contrattaccare i Covenant strozzando la sorgente della loro potenza nel cuore del loro pianeta d'origine. In **Halo 2** si scoprirà che i Covenant non sono "una" razza, ma due razze, quella degli Elite e quella dei Prophets, coalizzate per il raggiungimento di un fine comune (il termine "covenant" significa "convenzione", "accordo", "patto"). La razza degli Elite costituisce l'ossatura militare dei Covenant (e chi ha giocato al prequel è ben consapevole della loro forza), mente i Prophets ne sono la guida politica e spirituale. Il motivo della loro insofferenza ad una vita pacifica ed in particolar modo del loro astio verso l'umanità è ignoto, ma è chiaro che qualunque esso sia è supportato da una feroce determinazione. Bungie è ovviamente restia a rivelare ulteriori dettagli sulla trama, ma è evidente che l'arricchimento nozionistico sulla natura dei Covenant verrà prodotto mediante esperienza diretta sul campo di battaglia. Nuovi nemici e nuovi alleati prederanno parte agli scontri, mentre nuove armi e nuovi mezzi da combattimento si renderanno disponibili. Ciononostante Bungie non intende giustificare il suffisso numerico che campeggia nel titolo raddoppiando impunemente gli elementi costitutivi del prequel. *"**Halo 2** includerà nemici, veicoli ed armi inediti, ma il nostro obiettivo primario è aggiungere varietà e nuovi contenuti senza disturbare l'equilibrio originario,"* puntualizza Jones. *"Siamo molto più propensi ad impiegare il tempo a nostra disposizione per introdurre poche armi dettagliate ma attentamente bilanciate piuttosto che triplicare il numero delle armi col rischio di distruggere quell'equilibrio. Per quanto riguarda i veicoli posso rivelare al momento solo il nome di uno di essi, lo Shadow, in forza presso l'esercito dei Covenant, mentre fra le fila nemiche faranno la loro comparsa i Prophets, i leader spirituali e politici dei Covenant, che svolazzano per aria seduti su sedie antigravitazionali."*

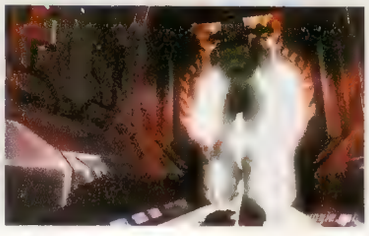
Considerata la gestazione travagliata di **Halo** (da anni in sviluppo su PC, prima di venire dirottato su Xbox con l'imperativo di farsi trovare pronto il giorno del lancio), non stupisce che il suo impianto cosmetico fosse discutibilmente rappresentativo delle potenzialità del sistema Microsoft. Se si esclude la tracotante profusione di bump mapping, non c'era davvero motivo di ritenere che l'esercizio grafico proposto fosse irriproducibile sui sistemi concorrenti. E il frame rate claudicante non faceva che rafforzare questa impressione. Prevedibilmente, le cose andranno diversamente nel seguito, stavolta nato e cresciuto esclusivamente su Xbox. *"Dal punto di vista grafico, per far compiere ad **Halo** il balzo in avanti che volevamo, abbiamo completamente riscritto il motore di rendering ottimizzandolo per il sistema Microsoft. Xbox ha un potenziale stupefacente nella gestione dell'illuminazione dinamica e per sfruttarlo appieno non sarebbe bastato ritoccare il codice precedente, per cui abbiano deciso di prendere un bel respiro e ripartire da zero."* E i risultati di questa ripartenza sono immediatamente apprezzabili gettando uno sguardo sulle foto pubblicate su queste pagine. Il bump mapping si ripropone potenziato ed esaltato da nuovi algoritmi di ombreggiatura (notare il self-shadowing) ed illuminazione (notare l'effetto "abbaglio"). La visiera dell'elmetto indossato da Master Chief sembra ora riflettere perfettamente l'ambiente circostante piuttosto che un'immagine arbitraria come nel prequel, mentre il numero dei poligoni impiegati nella modellazione delle scene appare quantomeno raddoppiato. Resta il dubbio sul frame rate, per la cui valutazione si dovrà attendere la disponibilità di una demo giocabile, ma il progresso cosmetico generale è evidentissimo.

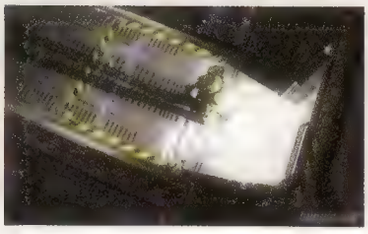
Così come **Halo** è stata la killer application di Xbox, **Halo 2** sembra destinato a rivestire analogo incarico nell'ambito della promozione del servizio Xbox Live per il gioco in rete. Sebbene non sia previsto per il giorno di inaugurazione dell'online gaming, è indubbio che coloro che hanno già sperimentato con piacere la modalità multiplayer off-line di **Halo** (o quello on-line "artigianale"), non potranno non cogliere l'opportunità di ripeterla su scala planetaria quando gli verrà data l'occasione con **Halo 2**. *"L'esperienza multiplayer online di **Halo 2** cercherà di catturare l'essenza del gioco in single player,"* ci dice Jason. *"Ci sarà una squadra di umani contrapposta ad una squadra di Covenant in una situazione di battaglia. L'enfasi sarà posta sul coordinamento del lavoro di squadra."* Un coordinamento che farà ovviamente affidamento sul Voice Communicator.

Halo 2 è attualmente previsto per la fine dell'anno prossimo. Entro allora **Super Console** spera di poter gettare altra luce sulle potenzialità del progetto, sebbene, ad onor del vero, il talento di Bungie non abbisogni di conferme.









Racing Evoluzione

Publisher: Infogrames **Sviluppatore:** Milestone **Data d'uscita:** Gennaio 2003

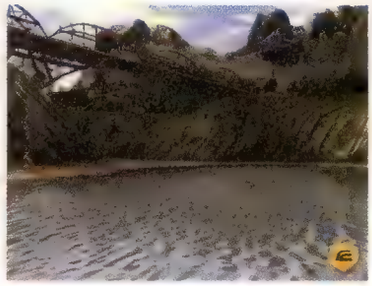
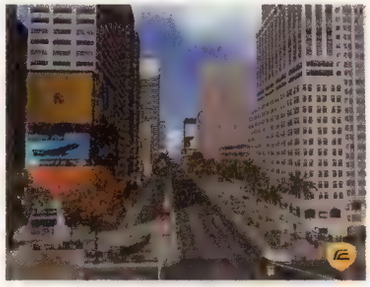
Come titolo di debutto nel mercato delle console, Milestone non poteva che scegliere il genere a loro più avvezzo, ovvero il gioco di guida. Gli autori di classici racing game per PC quali la serie **Superbike** e **Screamer**, si stanno da anni cimentando nell'ambizioso progetto di dotare XBox di un rivale di **Gran Turismo 3** dal titolo **Racing Evoluzione**. Durante l'estate **Super Console** è stata invitata negli uffici Milestone di Milano per ammirare il risultato del loro operato, prima di allora tenuto in buona parte segreto.

Nello spiegare il concetto di gioco su cui si basa **Racing Evoluzione**, Milestone ha tenuto a precisare sin dall'inizio che il loro obbiettivo è realizzare un concorrente del capolavoro di Yamauchi, non un suo pedissequo clone. Per donare una maggiore personalità al loro prodotto hanno basato il suo sviluppo attorno ad una modalità di gioco originale studiata per offrire divertimento a lungo termine. Chiamata Dream Mode, permette al giocatore di creare una propria azienda automobilistica che dovrà poi pubblicizzare attraverso la sua divisione corse. Le vittorie ottenute partecipando alle gare giovano alla visibilità del proprio marchio con conseguente incremento delle macchine vendute. Gli introiti derivanti potranno essere impiegati per rafforzare il proprio reparto di ricerca e sviluppo in modo da apportare miglioramenti ai veicoli esistenti o crearne dei nuovi. Al fine di immergere completamente il giocatore nell'atmosfera di gioco, invece di proporre le schermate manageriali e tecniche tramite sterili menù si è optato per la realizzazione di ambientazioni 3D e personaggi poligonali. Si potrà visitare il proprio garage e verificare il motore della macchina aprendo il cofano, dialogare con tecnici o meccanici e regolare l'assetto del mezzo. Altri espedienti introdotti a questo scopo sono la presenza del logo e del nome della squadra sugli striscioni lungo le piste mentre sulla vettura apparirà anche il nome del pilota.

Per trasmettere al giocatore la sensazione di gestire una propria casa automobilistica in concorrenza con le più grandi firme mondiali, le macchine utilizzabili nel dream mode sono tutte di fantasia. Il loro aspetto, generalmente futuristico, è stato realizzato indicendo un concorso tra le più importanti case di design europeo. Sono stati ottenuti in totale 35 mezzi, fatti modellare da uno studio asiatico e poi affinati in Italia. Le avversarie sono altre 35 macchine appartenenti a svariate case tra cui Toyota, Mercedes, Dodge, Mitsubishi, Renault e Aston Martin. Quest'ultima pare sia stata la più pignola per quanto riguarda la supervisione della realizzazione dei modelli 3D delle sue vetture, specie per ciò che concerne i loro danneggiamento esteriore. Le macchine di **Racing Evoluzione** possiedono infatti diversi punti intaccabili dagli urti quali cofano, paraurti e specchietto retrovisore. Il deterioramento non è comunque mai eccessivo, i pezzi non si staccano completamente, sia per evitare problemi con le case automobilistiche che per compromettere eccessivamente l'aspetto dei mezzi. Inoltre il danno subito non influisce sul modello di guida e la carrozzeria non viene lordata dalla polvere. Vi sono in totale quattro categorie di vetture (roadster, sport, supercar e dreamcar), buona parte evolvibili attraverso tre diversi stadi (street, evolution, competition). Sono compresi inoltre alcuni mezzi segreti da sbloccare soddisfacendo a determinate condizioni di gioco.

Oltre al Dream Mode saranno disponibili un Time Attack con immancabile ghost car ed un Versus Mode 1 contro 1 mediante split screen. In totale Milestone ha disegnato 48 tracciati, il più lungo dei quali si estende per 13Km, distribuiti su tre scenari (Asia, Europa e America) e di quattro tipi (Montagna, strada, circuito e speedway). Ogni pista contiene diversi elementi architettonici ispirati a opere artistiche o edilizie reali inseriti per dare una maggiore sensazione di realismo e offrire punti di riferimento al giocatore. Le macchine avversarie, fino a sette nelle speedway, sono sottoposte alla medesima fisica di gioco cui deve sottostare il giocatore e vengono guidate dalla CPU come se venissero controllate tramite un joypad. Temporanei vantaggi ai concorrenti rimasti in coda assicurano una gara sempre frenetica in cui si lotta a sportellate per ottenere la vittoria.

Esteticamente parlando **Racing Evoluzione** stupisce per l'incredibile complessità delle ambientazioni e la profondità della visuale, estesa fino a 1.5Km senza problemi di clipping. Impressionanti i risultati ottenuti con il software Atomizer per realizzare asfalto e ghiaia, le cui texture risultano impeccabili anche ad una ispezione ravvicinata. L'ampio repertorio di effetti speciali impiegati comprende pixel shader, vertex shader, bump mapping e riflessi in tempo reale sulla carrozzeria. L'audio, ricco di rumori ambientali e suoni campionati, supporterà la codifica Dolby Digital. Il gioco sarà inoltre interamente localizzato in italiano. Attualmente Milestone si sta concentrando sulla calibrazione del sistema di guida, eccessivamente sottosterzante e con problemi di controllo del freno a mano, e sulla stabilizzazione del frame rate. Quest'ultimo, ci hanno assicurato, rimarrà inchiodato a 60fps contro i 45 toccati dall'attuale beta.

XBOX

Xbox Live is alive

Previsto inizialmente per la primavera di quest'anno, il lancio di Xbox Live è stato ufficialmente annunciato per il 15 novembre, esattamente un anno dopo l'esordio statunitense della nera console Microsoft. Xbox Live è stato amichevolmente ribattezzato da J Allard (general manager Xbox) *"worldwide sofa"* ed altro non è se non il servizio online di Microsoft studiato appositamente per gli utenti Xbox. Come è noto, Xbox Live sarà accessibile solo per i giocatori già dotati di connessione broadband, con buona pace di chiunque ancora sbuffi e stramazzi dietro al doppino telefonico. Per la somma di 49.99 dollari, si riceverà un Xbox Live Starter Kit, composto da un disco di avvio, il Voice Communicator (auricolare e microfono) ed un abbonamento per 12 mesi al servizio. Al momento, la cifra che dovrà essere sborsata dopo il primo anno on-line non è stata ancora ufficializzata, ma fonti bene informate la approssimano a circa 10 dollari al mese. Il disco di avvio sbloccherà le potenzialità on-line ancora inespresse di Xbox e conterrà il software necessario per permettere la creazione di un nuovo account in rete. Inoltre, al suo interno pare sarà incluso anche un gioco, non si sa ancora se in demo, completo, o addirittura direttamente scaricabile da Internet. Probabili candidati paiono essere **Re-Volt** di Acclaim, così come **NFL Fever 2003**, quest'ultimo scelto per la fase di beta testing del servizio, in atto in questi giorni. Da fine agosto, infatti, Microsoft ha lanciato una campagna per cercare 10.000 giocatori/tester: il responso è stato estremamente incoraggiante, perché al sito ufficiale pare siano arrivate ben 110.000 richieste nonostante gli aspiranti collaudatori dovessero accollarsi la spesa dello Starter Kit, ottenendo in cambio il privilegio di provare gratis fino a novembre i servizi di Xbox Live. Un'iniziativa simile è stata avviata anche in Giappone: dal 9 settembre al 22 ottobre saranno accolte le iscrizioni e distribuiti i primi Starter Kit (al costo di 6.500 Yen, circa 56 Euro, probabilmente comprendenti anche una copia di **Phantasy Star Online**), in modo da avviare entro novembre la fase di testing sul suolo nipponico. Collegata la console ed inserito il disco di avvio, la prima cosa che verrà domandata all'utente ansioso di precipitarsi in rete sarà la creazione della Gamertag, in altre parole il proprio username, profilo e password che identificheranno univocamente il giocatore. Ogni Gamertag è associata allo specifico Xbox con il quale ci si è collegati per la prima volta, ma è comunque possibile memorizzarla su memory unit ed utilizzarla anche su altre console (vedi amici dotati di connessione broadband ma privi di account). Per accedere a Xbox Live non vi sarà alcun bisogno né di mouse né di tastiera: requisito primario per ogni gioco Xbox Live, infatti, sarà la piena compatibilità con il Voice Communicator, utilizzabile per chattare e "vivere" più intensamente le sfide con amici e sconosciuti. Grazie alla possibilità di creare una propria "Buddy List", la presenza on-line dei primi potrà essere verificata in ogni momento, oppure, tramite la funzione "Opti Match", il servizio scremerà la lista degli utenti in cerca di persone dotate di caratteristiche e livello di abilità simile al nostro. Per il giorno del lancio, sono previsti sette giochi compatibili con Xbox Live (**Unreal Championship**, **NFL Fever 2003**, **Whacked!**, **MechAssault**, **Ghost Recon**, **NFL 2K3** e **NBA 2K3**), mentre altri nove dovrebbero rendersi disponibili prima della fine dell'anno. Oltre alla possibilità di sfidare on-line amici e nemici, una delle caratteristiche più interessanti di Xbox Live sarà anche l'opportunità di scaricare contenuti inediti per i propri videogiochi, come nuove skin e mappe per titoli come **Unreal Championship** e **MechAssault**. Grande giovamento trarranno anche i giochi sportivi (che sia la fine dei cloni distinguibili unicamente dalla data che ne completa il nome?): infatti, pare che sarà inclusa la possibilità di aggiornare in tempo reale i roster delle squadre sia in **NFL Fever 2003** che in **NFL 2K3**, mentre per **NBA 2K3** gli sviluppatori Sega si sbilanciano assicurando che verranno tenuti in considerazione anche i cambi di look dei giocatori reali. Per questo novembre, quindi, negli Stati Uniti Xbox si prepara alla grande per la propria rivoluzione on-line, mentre per l'Europa non è disponibile una data precisa (dopo l'annuncio di un improbabile lancio in contemporanea mondiale, si parla di primavera 2003) a causa dei noti problemi di frammentazione e scarsa diffusione delle connessioni broadband.

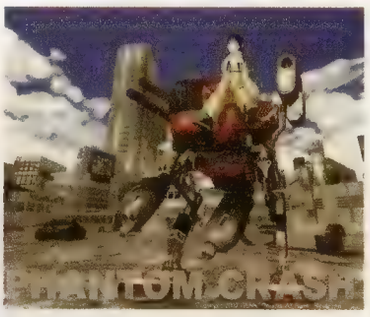
Phantom Crash

anteprima

Publisher: Phantagram **Sviluppatore:** Genki **Data d'uscita:** Ottobre

Dato che la presenza in un videogioco di tematiche complesse o trame evasive/elusive/allusive non sembra particolarmente apprezzata dai più, immaginiamo il sospiro di sollievo che seguirà alla lettura del canovaccio su cui è intessuto **Phantom Crash**. In soldoni: in un futuro non troppo lontano, Tokyo cambierà nome in New Tokyo, mentre lo sport preferito da grandi e piccini, trasmesso in universovisione, sarà ultraviolento e distruttivo. Tale sport tratta di sfide all'ultimo bullone tra "piccoli" (cinque o sei metri al massimo) mech, chiamati per l'occasione "Scoobies", vezzeggiativo di "Scoot Vehicles", veicoli veloci e scattanti, insomma. Rapidi ma anche bene armati: ogni robot vanta un arsenale di quattro diverse armi, da montare sulle braccia e sulle spalle di questi versatili mezzi d'assalto. Gli strumenti di distruzione acquistabili nel corso del gioco sono numerosi e ben assortiti, e spaziano dalla classica mitragliatrice alla batteria di missili portatile, passando per armi per scontri corpo a corpo come il maglio perforante. Oltre alle dimensioni relativamente modeste rispetto ai "canonici" mech da videogame, ciò che caratterizza gli Scoobies è la capacità di rendersi invisibili (da cui il "Phantom" nel titolo), resa attraverso il tipico effetto di distorsione Predator-style, spettacolare a vedersi e adeguato alle dinamiche di gioco, in quanto uno sguardo attento può comunque notare lo sfarfallio di un'unità mimetizzata poco distante. La durata dell'invisibilità varia da modello a modello e scema al consumarsi di un'apposita barra su schermo, oppure ha drasticamente fine nel caso in cui si venga colpiti. Ma poiché di giochi in cui robot giganti o meno se le danno di santa ragione in scenari urbani ne sono già stati realizzati almeno un godzilliardo, per distinguersi dalla massa **Phantom Crash** ha deciso di ispirarsi pesantemente a **Gran Turismo**. All'inizio del gioco, infatti, si hanno a disposizione 200.000 Nuovi Yen con i quali cercare di acquistare il mech poco costoso che meglio si possa adattare al nostro stile di combattimento. Per fare ciò si potrà scegliere tra i numerosissimi modelli messi in vendita dai tre più grandi "concessionari" mondiali: la giapponese Kojima (no, non si può comprare un Metal Gear), la statunitense American Stars (no, non si può comprare un vogatore) e l'italiano Gruppo Ventuno (mech italiani? Interessante…). Acquistato il mech dei nostri sogni (o, più probabilmente, quello al miglior prezzo), non resta che spendere ancora qualche spicciolo da Wild Machines, il negozio di moduli usati nel quale acquistare una nuova arma o un differente mezzo di locomozione (gambe, cingoli, ruote) e, perché no, qualche fregio e decalcomania per rendere il design del nostro robot ancora più aggressivo. Infine, raggranellati un po' di liquidi grazie all'eliminazione di alcuni avversari, verrà il momento di recarsi da Plus Tech, dove potenziare ogni singola parte del proprio mech, facendo sempre attenzione, però, a bilanciare la potenza di fuoco e lo spessore dell'armatura con la velocità e l'agilità del proprio mezzo. Lo scopo di **Phantom Crash**, comunque, non sarà quello di accatastare il maggior numero di mech, micidiali e perfettamente rifiniti: infatti, a far da collante ai vari combattimenti contribuirà una trama narrata con filmati in tipico stile anime, incentrata sulle complesse relazioni interpersonali tra i vari piloti, così come sul rapporto di ognuno di loro con il suo chip. Il chip, infatti, oltre ad essere l'intelligenza artificiale che monitorizza lo stato del nostro mech, durante ogni combattimento elargisce consigli, ma reagisce anche in maniera arbitraria a seconda dell'"animale guida" assegnato alla sua indole.

Caratterizzato allo stato attuale da una realizzazione tecnica solida ma non eccessivamente spettacolare, **Phantom Crash** si distingue per il tentativo di trovare un approccio "trasversale" ai giochi di mech, associando alla semplicità di controllo dei mezzi (quasi arcade), le possibilità di customizzazione tipiche di un simulatore vero e proprio.



TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DELLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI.

Shibuya® STORE

Videogames, giocattoli e **modellini, animazione** ed il meglio del **fumetto giapponese** e **americano**!

E da Settembre
un **nuovo punto vendita** targato Shibuya

Shibuya STORE Toys®

dove troverete le ultimissime novità
di **Die Cast, Action Figure** e **Model Kit**

A **Salerno** in Via S. Giovanni Bosco 11/13 - **Infoline**: 089-792636

Spedizioni in **tutta Italia** e possibilità di **Franchising**!

PlayStation.2 · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · BANDAI · MEDICOM TOY · BANPRESTO · SEGA · XBOX · KAIYODO

Shibuya s.r.l. Via S. De Saint Bon 47 - 00195 Roma - In zona Prati, 2 minuti a piedi da M **Ottaviano**
Telefono e Fax: 06-37353738 - **Infoline**: 339-6317443
E-mail: shibuyastore@hotmail.com - info@shibuyastore.com

Enclave

recensione

Publisher: Swing! Entertainment **Sviluppatore:** Starbreeze Studios

Un orco malefico ti bersaglia di dardi dall'alto di una palizzata. Gli piazzi una freccia in mezzo agli occhi con l'arco e ti lanci nel varco che si è appena aperto nello sbarramento. Fai assaggiare il filo della tua spada ai due gnomi di pietra che ti sbarrano il cammino e davanti a te scorgi l'obiettivo della tua missione. Ti protendi per raggiungerlo… e rimani vittima del crollo della facciata di un edificio. Game over e tutto il livello da rifare da capo: è così che vanno le cose nel mondo di **Enclave**…

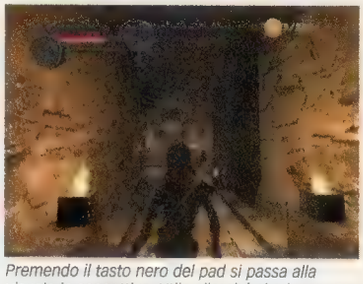
Slash'em up teutonico infarcito di elementi da Gioco di Ruolo, **Enclave** è ambientato nel più tradizionale dei mondi fantasy. Forze del bene (stanziate nell'Enclave) contro forze del male (di casa nelle Outland), luce contro tenebre, buoni contro cattivi. La solita solfa, in buona sostanza. Il giocatore è libero di scegliere tra le due fazioni, ma tenete a freno il vostro lato oscuro: per inoltrarvi nella campagna degli Outlander dovrete prima completare quella dei paladini dell'Enclave. Ciascuna delle suddette campagne si compone di oltre una ventina di missioni, alle quali vanno sommati diversi livelli bonus, nei quali l'ottenimento di un certo quantitativo di monete è subordinato al completamento di un dato obiettivo. All'inizio della campagna ci si ritrova alla guida di un barbuto cavaliere. Completando le varie missioni, però, si viene progressivamente ricompensati con nuovi personaggi, appartenenti a sei diverse razze. Al menzionato guerriero si affiancano così amazzoni, halfling, druidi e quant'altro. Tutti possono essere potenziati, prima di affrontare un livello, acquistando armi, scudi, corazze e pozioni con il denaro racimolato nello stage precedente, e le differenti caratteristiche dei protagonisti si riflettono anche nella tipologia di armi con la quale questi possono essere equipaggiati. Il cavaliere, ad esempio, potrà impugnare spade, asce, martelli da guerra (ma anche armi da lancio come gli archi) e scudi di diverse fogge, laddove per la druida saranno disponibili essenzialmente coltelli e staffe magiche. La scelta di un determinato personaggio alla vigilia di una missione, pertanto, lungi dall'avere conseguenze meramente estetiche, caratterizza il modo in cui quella stessa missione andrà affrontata. L'utilizzo di un'amazzone, abile tiratrice con archi e balestre, spingerà ad esempio ad evitare qualsiasi scontro ravvicinato e a portare i propri attacchi da notevole distanza, laddove guerrieri ed halfling daranno vita a violenti duelli (in cui sarà fondamentale la tempistica di affondi e parate) all'ultimo sangue. Proprio quest'ultimo tema, quello dei combattimenti all'arma bianca, ci porta all'esame del sistema di controllo adottato da Starbreeze Studios. Dato per presupposto che il punto in cui si colpisce il nemico determina l'entità dei danni provocati (danni quantificabili dai numeri che compaiono accanto al punto di impatto), il giocatore munito di arma a breve raggio si trova costretto ad orientare i propri fendenti tramite lo stick destro. Il problema è che agendo su tale leva ruota l'intera visuale del personaggio. Il risultato, nei primi minuti di gioco, è un confuso quanto inefficace mulinar di spada da parte del cavaliere. Nulla comunque cui non si riesca a porre rimedio con un po' di pratica.

La struttura dei livelli è per lo più lineare, e l'esplorazione dei loro anfratti è delegata solo a coloro che vogliano far propri tutti i pentoloni d'oro disseminati lungo gli stessi. Il sistematico annichilimento di mostri e creature, motivato da missioni a dir poco pretestuose (raggiungere l'altro capo di un livello è uno degli argomenti più gettonati), viene ravvivato dalle trasformazioni che interessano gli scenari. Crolli, esplosioni e cedimenti strutturali di mura, sbarramenti ed edifici sono all'ordine del giorno, pronti a travolgere non solo il povero giocatore, si diceva all'inizio, ma anche gli stessi nemici. Proprio tale fattore, aleatorio fin tanto che non si mandano a memoria tutti i punti "pericolanti" di ciascuna ambientazione, contribuisce ad incrementare la difficoltà di un gioco per nulla semplice (e spesso frustrante), vista l'impossibilità di salvare la propria posizione nel corso di una missione e la presenza di checkpoint limitata ai livelli più avanzati. Ciò nondimeno, chi ama titoli impegnativi troverà decisamente pane per i suoi denti.

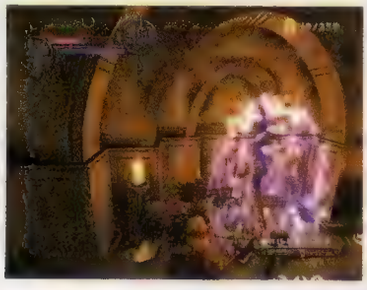
Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, la cosmesi di **Enclave** è senza dubbio di grande impatto. Personaggi riccamente dettagliati si muovono in scenari suggestivi e ricoperti da texture ad alta risoluzione, mentre sullo sfondo incalza una colonna sonora di ottima fattura (che richiama alla mente quella del film *Conan il barbaro*). Tutto perfetto, dunque? Lo sarebbe, se anche **Enclave** non presentasse quello che sembra un difetto ricorrente in molti titoli per Xbox: un frame rate assolutamente claudicante. La frequenza di aggiornamento dello schermo, 30fps dichiarati, conosce infatti incredibili picchi verso il basso. Scatti che innervosiscono l'occhio del purista e, peggio ancora, finiscono talvolta con il mandar a vuoto colpi portati al nemico. Nella media le animazioni, mentre occasionalmente è possibile imbattersi in qualche problema di bad clipping.

Tirando le somme, **Enclave** è un titolo longevo, impegnativo e capace di testimoniare le potenzialità grafiche della macchina su cui gira. Le frequenti defaillance dell'engine grafico ed un'IA (dei nemici quanto degli NPC) tutt'altro che impeccabile sminuiscono però il valore complessivo del lavoro di Starbreeze, team al quale, in attesa del probabilissimo sequel, ci permettiamo di rivolgere un consiglio: il sacrificio di qualche texture iper-realistica non è un prezzo troppo alto da pagare per un gioco adeguatamente fluido…

Gianni Bredo



Premendo il tasto nero del pad si passa alla visuale in soggettiva. Utile allorché si adoperano le armi da lancio, molto meno quando si affronta un nemico all'arma bianca…



Hunter the Reckoning

Publisher: Interplay **Sviluppatore:** High Voltage

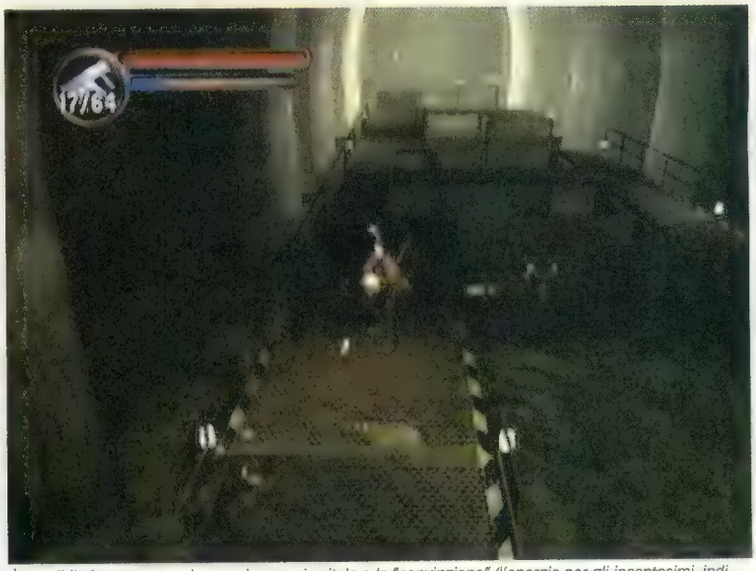
Vero e proprio motore dell'industria videoludica una decina di anni or sono, prima che l'avvento di quelli ad incontri, capitanati da **Street Fighter II**, rivolgesse altrove l'attenzione di giocatori e software house, il genere dei beat'em up a scorrimento continua oggi ad esser ricordato con nostalgia dai gamer più stagionati e, allo stesso tempo, ripescato alla bisogna da team di sviluppo a corto di idee. Si assiste così, più o meno ciclicamente, a nuovi tentativi di sposare la struttura dei picchiaduro a scorrimento alle ambientazioni tridimensionali sfornate dalle piattaforme odierne. Tentativi che però, nella stragrande maggioranza dei casi, si sono rivelati sinora fallimentari, vittime di un difetto endemico del genere in questione: l'estrema ripetitività del gameplay. E' con giustificato scetticismo, pertanto, che ci siamo accostati al titolo di High Voltage. Basato su un gioco di ruolo cartaceo della White Wolf, **Hunter the Reckoning** miscela elementi propri del GDR ad un'impostazione da beat'em up di stampo classico. Le premesse narrative, piuttosto elementari, vedono la città di Ashcroft alle prese con l'invasione di inquietanti creature demoniache. Il compito di ripulire le strade da zombie, gargoyle, ghoul, ratti giganti e quant'altro spetta ai "cacciatori", quattro individui già presenti all'evento (un'esecuzione) che aveva scatenato una prima volta, anni addietro, tali creature. Ciascuno dei protagonisti è contraddistinto da due tipi di armi, una da taglio e l'altra da fuoco, e presenta caratteristiche fisiche peculiari. Si passa pertanto dal lento ma possente Spenser, munito di un'ascia e di una doppietta, all'agile Samantha (katana e magnum), dalla Lara Croft *wannabe* Kassandra (coppia di pugnali e due pistole) al pressoché inutile padre Esteban (spada e balestra). Il giocatore è libero di cambiare il suo alter ego ogni volta che viene ripresa una posizione di gioco precedentemente salvata, potendo così sperimentare armi e stili di massacro diversi senza dover ricominciare tutto daccapo, ma l'utilizzo costante di uno stesso personaggio è comunque incoraggiato dall'acquisizione da parte di quest'ultimo di punti di esperienza. Più si adopera un cacciatore, maggiormente rapido sarà il potenziamento degli incantesimi (edge) a sua disposizione. Nel gioco sono presenti otto diversi edge dagli effetti più disparati (attacchi speciali, potenziamenti, scudi protettivi, recupero energetico, etc.), anche se ogni hunter può collezionarne un massimo di tre. Ma non è tutto. A rendere maggiormente varia la mattanza sono chiamate numerose armi speciali rinvenibili lungo il percorso. E tra mitragliatrici d'assalto, lanciafiamme, lanciarazzi e motoseghe (ed i fan di un certo antieroe di nome Ash sono serviti…) ce n'è davvero per tutti i gusti.

Appurato come gli ingredienti messi sul piatto da High Voltage siano numerosi, rimane pertanto da saggiare la bontà del prodotto nel suo complesso. Le impressioni maturate nelle primissime fasi di gioco non sono certamente delle migliori. La scarna cosmesi (incredibilmente blocchettosa) della cittadina nella quale è articolato il primo livello, il numero esiguo di tipologie di nemici da affrontare e l'altrettanto ristretto novero di armi speciali a disposizione, infatti, rischiano di indurre nel fruitore giudizi affrettati quanto ingiusti. Già, perché basta inoltrarsi negli stage successivi per iniziare ad apprezzare i numerosi pregi di **Hunter**. Si scopre pertanto come gli sviluppatori abbiano tentato di scongiurare il pericolo di cui si parlava all'inizio (il tautologico ripetersi di eventi e situazioni), spingendo il giocatore ad adoperare armi diverse contro differenti razze di nemici (creature come i gargoyle, ad esempio, sono quasi invulnerabili ai colpi da arma da fuoco) o chiedendogli di portare a termine dei compiti piuttosto elementari, come il rinvenimento di un tot di scheletri o la protezione di un civile. Certo, alla lunga anche tali espedienti non impediscono ad un senso di monotonia strisciante di farsi largo nella mente di chi impugna il pad, ma per ravvivare un po' le cose è sempre possibile farsi affiancare da qualche amico, visto che il titolo è fruibile da un massimo di quattro giocatori. Un tantino confusionario ma notevolmente divertente, il multiplayer di **Hunter** ne prolunga evidentemente in maniera notevole la longevità, rendendolo un acquisto fortemente consigliato per chi ami vivere in compagnia la propria passione videoludica.

La realizzazione tecnica del gioco alterna luci ed ombre. Basso e spesso incostante il frame rate, limitato il numero di poligoni impiegati per edifici ed automobili, legnose e "pesanti" alcune animazioni (i salti in primis). In compenso i personaggi sono sufficientemente dettagliati e gli scenari, ricoperti da texture di discreta fattura, impreziositi da diversi effetti molto riusciti (bellissimo quello dell'acqua).

Gradevole tuffo in una struttura ludica "d'altri tempi", **Hunter the Reckoning** è un gioco sufficientemente vario e tecnicamente discreto. La notevole facilità, garantita dai continue e dalla presenza abbondante di bonus curativi, la conseguente longevità non eccessiva, nonché una certa (alla lunga ineluttabile) ripetitività del gameplay sono tutti fattori che vanno però tenuti in debito conto dal giocatore che non abbia la possibilità di godere della sua componente multiplayer, indiscusso punto di forza dell'opera di High Voltage.

Gianni Bredo



È possibile incrementare la propria energia vitale e la "convinzione" (l'energia per gli incantesimi, indicata dalla barra blu) raccogliendo le sfere colorate rilasciate dai nemici uccisi, oppure individuando appositi piedistalli, denominati "glyph", sparsi per l'area di gioco.

SEGA Soccer Slam

recensione

Publisher: Sega **Sviluppatore:** Black Box Games

Con qualche mese di ritardo rispetto a quella per GameCube, ha visto finalmente la luce la versione Xbox di **Sega Soccer Slam**. Figlio putativo del vecchio **Soccer Brawl** di SNK e dei vari franchise sportivi Midway (**NHL Hitz**, **NBA Hoopz** ed affini), il titolo Sega propone incontri di calcio tre contro tre all'insegna di spettacolari super-tiri ed interventi da codice penale. Ogni terzetto si compone di personaggi diversi, sia sotto il profilo del vestiario che sotto quello delle caratteristiche fisiche. Giocatori esili e veloci (in genere si tratta di donne) sono affiancati da colossi e campioni di obesità assortiti, lenti ma incredibilmente abili nello stendere gli avversari con un diretto o nello scoccare conclusioni a rete poderose.

I primi minuti passati sul campo rischiano di far precipitare il giocatore nella confusione più totale. La velocità dell'azione è infatti elevata, merito delle recinzioni che circondano il rettangolo verde, impedendo al pallone di uscire, e delle fitte reti di passaggi rapidi imbastite dagli avversari per spedire il pallone in fondo al sacco. Ma una volta acquisita la dovuta dimestichezza con il sistema di controllo, in realtà piuttosto semplice, e compresi i metodi più efficaci per andare a segno, ci si ritrova presto a rispondere al gioco degli avversari con altrettanto spettacolari triangolazioni, chiuse con colpi di tacco volanti, rovesciate a piedi uniti ed altri numeri di chiara matrice circense. A rendere più varia la natura degli incontri ci pensano poi i "super-poteri" a disposizione delle diverse compagini. Ogni squadra può adoperare infatti un dato elemento: fuoco per gli El Fuego, ghiaccio per i Sub-Zero, acido per i Toxic e via di questo passo. A tale elemento si fa ricorso nel corso dell'incontro agendo sul grilletto sinistro del pad: il giocatore in quel momento in possesso della sfera si trasforma (il suo corpo va in fiamme, viene ricoperto da ghiaccio, etc.), acquisendo per un breve lasso di tempo una maggiore velocità ed un incremento sensibile della potenza di tiro. Momenti clou di ogni partita sono però i funambolici tiri speciali, all'esecuzione dei quali si può arrivare in due modi diversi. Il primo consiste nel riempire un'apposita barra sullo schermo grazie ai punti racimolati con goal, passaggi, finte e tackle scivolati. Una volta che la barra è colma, basta effettuare un cross tenendo contemporaneamente premuto il tasto del turbo perché un cerchio verde appaia al suolo nei pressi di un proprio compagno di squadra. Preso il controllo di quest'ultimo, ci si porta al centro del cerchio e si preme il tasto del tiro: l'azione viene rallentata e, in perfetto stile Matrix, il giocatore si avvita in cielo pronto alla conclusione acrobatica, mentre un mirino permette di scegliere in quale punto della porta avversaria indirizzare il pallone. Una seconda opportunità di effettuare i super-tiri viene invece offerta dalla comparsa sul prato, assolutamente random, di riflettori con il simbolo delle due squadre. Basta entrare nel raggio di azione di quello dei propri colori sociali e premere l'apposito pulsante per attivare la sequenza di tiro rallentato poc'anzi descritta.

La gamma di modalità di gioco è piuttosto ampia. Si parte con quella denominata Quest, una sorta di career mode in cui la squadra selezionata presta visita ai campi di quelle avversarie, cercando di mantenere alta la propria posizione in classifica ed investendo i soldi ottenuti (con le vittorie e con le sfide o gli all-star match chiamati ad intervallare gli incontri regolari) in gadget utili a potenziare le caratteristiche dei propri atleti e artwork del gioco (custodi dei codici utilizzabili per sbloccare delle modalità segrete). Troviamo quindi singoli incontri di esibizione, il Challenge mode (in cui si possono selezionare a piacimento i membri della propria formazione) e due sottogiochi: Hot Potato, che vede quattro personaggi affrontarsi in una particolare versione con palla del gioco della patata bollente, e Brawl, in cui la sfera viene abbandonata in favore di una rissa pura e semplice. Entrambi rappresentano comunque poco più di meri riempitivi, presto abbandonati dal fruitore in favore del Quest mode... o del multiplayer. Se infatti il gioco in singolo diverte sul breve periodo, ma inizia a prestare il fianco alla noia già dopo qualche giorno, quello contro un avversario umano, e ancor più quello in quattro, sono in grado di conferire al titolo di Black Box Games longevità pressoché illimitata. La natura adrenalinica del gameplay, le esageratissime winning pose dei personaggi e la spettacolarità delle conclusioni rendono le sfide tra amici una bilanciata miscela di competizione, divertimento e risate.

La grafica è in linea con quella dell'originale per la macchina Nintendo, dalla quale si discosta solo per la presenza costante di un velo di blur che ricopre le immagini e per un frame rate meno brillante. I giocatori sono realizzati ottimamente: ad una rimarchevole caratterizzazione (ciascuno ha un aspetto peculiare, un jingle che ne accompagna le marcature ed un tipo di esultanza personalizzato) si sommano animazioni molto curate. Gli stadi sono invece piuttosto spogli, e riacquistano punti solo grazie al pubblico tridimensionale che ne occupa gli spalti. Dispensati senza parsimonia dagli sviluppatori gli effetti speciali: dai pirotecnici giochi di luce che accompagnano i super-tiri alle scie ed alle orme (fiammeggianti piuttosto che fluorescenti per l'acido) lasciate, rispettivamente alle proprie spalle e sul terreno di gioco, dai giocatori interessati dalle trasformazioni.

In sintesi l'offerta Sega si presenta come un titolo frenetico e spettacolare che però, se fruito in solitaria, rischia di finire troppo presto a prender polvere su uno scaffale, a causa di un impianto di gioco piuttosto ripetitivo. Discorso diametralmente opposto, invece, qualora si riesca a stipare davanti alla console un numero di amici (anche non stretti, va bene lo stesso...) compreso tra uno e tre: condizione indispensabile per apprezzare fino in fondo il lavoro svolto da Black Box Games.

Gianni Bredo

L'energumeno hawaiano degli Tsunami si esibisce in una fantascientifica sforbiciata.

Metal Slug 4

Sistema: Arcade **Publisher:** Mega Enterprise **Sviluppatore:** Interno

Le sezioni a bordo del camion da trasporto, solitamente usati dalle truppe nemiche, hanno il compito di aumentare il tasso di frenesia del gioco. Tutto diventa meno interessante quando si scopre che, probabilmente per evitare eccessive frustrazioni, è impossibile cadere dal mezzo.

Metal Slug è stato il videogioco che più di tutti ha espresso la filosofia di SNK a proposito dei sequel. Una concezione del tutto originale: la potremmo chiamare estetica del sequel orizzontale. Piuttosto che proporre un'evoluzione, i vari **Metal Slug** hanno infatti proposto delle versioni alternative del medesimo concept. I maligni direbbero che le poche migliorie riscontrabili fra i vari episodi sono del tutto ininfluenti. E come dar loro torto, a una prima occhiata? La veste grafica, per quanto sempre piacevole, è rimasta praticamente invariata dal 1996; la meccanica di gioco, idem. Nessuna particolare evoluzione. Apparentemente.

In realtà il percorso degli sviluppatori ha sempre mirato a un labor limae che potesse portare **Metal Slug** verso lo status di sparatutto perfetto. Piccoli aggiustamenti, piccole aggiunte, nuovi scenari e un level design sempre più accurato. I soliti maligni ribadirebbero che in realtà ogni sequel dell'originale ha solo proposto differenti ambientazioni. Fino ad oggi, però, a queste affermazioni bastava ribattere mostrando come, incredibile ma vero, ogni nuova incarnazione di **Metal Slug** fosse più divertente della precedente. Gameplay allo stato puro, insomma. Almeno, così è stato fino a **Metal Slug 4**. Dopo l'ingiusta dipartita di SNK, erano infatti in molti a preoccuparsi della sorte delle serie storiche della (un tempo) gloriosa software house giapponese. La notizia che Mega Enterprise, sconosciuta società coreana, avesse rilevato il marchio e fosse al lavoro su un nuovo episodio di **Metal Slug** ha destato più di un dubbio nella mente di molti. Dubbi, purtroppo, non del tutto smentiti dal debutto del videogame nelle sale. Prima di ogni analisi, però, è necessario un piccolo riassunto. **Metal Slug** è uno sparatutto old-school: bidimensionale, caotico, tanto semplice nella meccanica quanto divertente una volta messe le mani sui comandi. Nessuna pretesa, se non quella di scatenare la guerra dentro un monitor. A dire il vero **Metal Slug** è un parodia della guerra: una guerra combattuta in un mondo a fumetti. Nei panni di uno dei quattro soldati disponibili ci si fa strada fra scenari dal design toriyamesco, in mezzo ad esplosioni a catena e animazioni demenziali, soldati nemici codardi e stupidi come non se ne vedevano dai tempi delle Sturmtruppen bonviane e frenesia distruttiva. Ma non bisogna farsi ingannare dalla grafica cartoonesca: **Metal Slug** è uno degli shooter col più alto tasso di proiettili per centimetro quadrato mai realizzati. Al punto che il tipico ghigno del videogiocatore di **Metal Slug** potrebbe benissimo essere espressione tanto di divertimento per il nippo-umorismo di cui il gioco è pervaso, quanto dello sforzo estremo di evitare le decine di soldati, mezzi corazzati, colpi sparati e palle di cannone che invadono lo schermo. Il soldatino fumettoso che ci fa da alter ego, per fortuna, non deve contare solo sulle proprie capacità distruttive. In alcuni frangenti di gioco, infatti, si hanno a disposizione vari mezzi corazzati con cui scorazzare allegramente in giro. Vista la natura del gioco, i mezzi in questione sono quanto di più demenziale ci si possa aspettare. Dal piccolo tank Metal Slug che dà il titolo alla serie (graficamente parlando, una specie di cinquecento FIAT corazzata), al cammello armato, anche i mezzi del gioco rafforzano l'impressione di trovarsi in una guerra disneyana. Naturalmente tutto questo impianto di gioco sarebbe stato del tutto inutile senza un bilanciamento del gameplay più che adeguato. Bilanciamento che, fino al terzo episodio, SNK ha sempre compiuto in maniera superlativa.

Leggermente diverso il discorso per quanto riguarda **Metal Slug 4**. Innanzitutto il gioco ha per la prima volta una parvenza di trama. Eviteremo di riportane le linee guida visto che già, per definizione, in uno sparatutto la trama è superflua; inoltre quella di **Metal Slug 4** è del tutto pretestuosa. La prima vera novità che si presenta agli occhi del giocatore è data dai due nuovi personaggi. Relegati al ruolo di mere comparse Eri e Tarma, al loro posto troviamo quindi Trevor e Nadia. Il character design dei due nuovi loschi figuri è ottimo ma, ancora una volta, la scelta del personaggio è una problema puramente estetico. Nessuno di loro, infatti, ha caratteristiche peculiari proprie, il che rende una questione marginale l'identità del nostro alter-ego digitale. Passando finalmente alla sostanza, bisogna segnalare l'introduzione di una nuova arma, la double machine gun. Di cosa si tratti lo dice il nome stesso: due mitragliatori, uno per ogni braccio, e via a falciare allegramente qualsiasi cosa si muova nello schermo. Oltre ad essere spettacolare, la double machine gun è probabilmente anche l'arma più devastante mai apparsa in un **Metal Slug**. Decisamente gradita.

Fine delle novità. Proprio così: non contando un abbastanza irrilevante sistema di moltiplicazione del punteggio, l'elenco delle novità di **Metal Slug 4** si ferma qui. Anche i mezzi corazzati presenti nel gioco non sono altro che i mezzi nemici dei precedenti episodi, questa volta utilizzabili dal giocatore. Fa eccezione, assieme all'immarcescibile Metal Slug, il mezzo più inutile dell'intera serie: una specie di versione meccanica degli alieni visti nel secondo episodio. Innocuo. La prima impressione che si ricava da questi dati è di assoluta mancanza di ispirazione da parte degli sviluppatori. L'incontro coi boss di fine livello non fa che confermare questa inquietante impressione. Dimenticate l'enorme granchio cannoniere del terzo episodio o il gigantesco apparecchio mangia-torre del secondo. I boss di **Metal Slug 4** sono una triste sequela di bruttture grafiche. Dallo zeppelin alla fine del primo livello, alla torre a forma di scaldabagno del secondo, il mecha design sciatto dei boss di **Metal Slug 4** è l'esatta negazione dello stile barocco che ha sempre contraddistinto la serie. I problemi però non si fermano al versante originalità e design grafico. Qualcosa nel (finora) miracoloso bilanciamento del gameplay è lievemente cambiato, e lo si capisce fin dall'inizio. Sembra che gli sviluppatori abbiano voluto incrementare la difficoltà di gioco semplicemente inserendo più nemici. Scelta discutibile, visto che snatura lo spirito del gioco immergendo il giocatore in un caos dove la prontezza di riflessi è spesso sostituita dalla fortuna. E' indicativo, a questo proposito, il fatto che le sequenze e le formazioni di nemici meglio riuscite siano quelle che (per usare un eufemismo) prendono pesantemente ispirazione dagli episodi precedenti. Ciò non toglie che il divertimento ci sia, ma la spiacevole sensazione che qualcosa sia cambiato in peggio rimane. Nella media, invece, le musiche; sempre sul genere funkeggiante che ha fatto la fortuna di decine di cartoni animati d'azione (*Lupin III* in primis) e che sorregge più che bene il ritmo dell'azione.

Dopo questo elenco di difetti, potrebbe sembrare che **Metal Slug 4** sia la morte della storica serie. Per fortuna non è così. Il gioco rimane sempre una spanna al di sopra della (non numerosissima) concorrenza e garantisce comunque una buona dose di divertimento. Quello che dispiace constatare è il passaggio di **Metal Slug** dalla categoria "capolavori" a quella "bei giochi". Un brutto destino, per l'ex punta di diamante di SNK.

Ferruccio Cinquemani

Super Mario Sunshine

Publisher: Nintendo **Sviluppatore:** Interno

"**It's me, Mario!**"
Era lui.
Mario.

Era il giugno del '96. E l'idraulico mafioso invadeva lo schermo del mio televisore con la sua faccia altamente pressurizzata. Fu uno spettacolo inverecondo. Tonnellate di grasso animato disseminate irrazionalmente su 32 pollici di diagonale. E un'espressione stordita, allucinata, assolutamente fuori parametro per fissare il giocatore. Avrei dovuto denunciarlo. Ma non lo feci. Ed il videogioco non fu mai più lo stesso. Oggi, alcune centinaia di platform game dopo, ho 6 anni di più. E fuori c'è il sole…

"**Super Mario Sunshine!**
Ed è ancora lui.
Mario.

Quando fuori c'è il sole può essere trascorso anche un millennio, ma il tempo non lo senti sulla gobba. E nei videogiochi, più o meno, funziona allo stesso modo. A Dolphic Island c'è il sole, non potrebbe essere altrimenti, e possono essere trascorsi anche 6 anni, ma Mario è sempre lo stesso. Salta, corre, urla, armeggia, ma tutto ciò che era **Super Mario 64** oggi è **Super Mario Sunshine**. La tranquillità di questo paradiso tropicale è stata minacciata da un misterioso personaggio dall'apparenza mariesca, in grado di inquinare ogni metroquadro dell'isola con graffiti scarsamente artistici e con dosi moleste di sostanze melmose. E Mario, come naturale, è stato incriminato dello scempio. Who framed Super Mario? Chi ha incastrato Super Mario? Ma soprattutto: a chi interessa la trama di **Mario Sunshine**?

"**Lettse go!**"
Andiamo.
È l'ora.

La trama di un gioco di Miyamario non interessa a nessuno. Quello che interessa è sapere che qui dentro c'è un **Super Mario 64** al cubo, nel senso proprio del termine, una sorta di omaggio al mito americano del *bigger, faster & better*. In definitiva: bentornati a casa. Alla vostra sinistra i medesimi controlli utilizzati per muovere l'idraulico 6 anni fa. Alla vostra destra le innovazioni introdotte nell'opera dal Sacro Maestro della Sacra Scuola Nintendo. Tutto ruota, disse l'inventore del Monster Truck. E infatti in **SMS** tutto ruota intorno ad un nuovo dispositivo, denominato Fludd, ultima invenzione della Gadd Science Inc. Mario procede lungo i livelli con la sua pompa ad acqua sulla spalle, e tutto ciò che deve fare è sfruttarla al meglio per ripulire l'isola, per sciacquare via le creature ostili, per interagire con gli oggetti e, nell'eventualità, per qualche altro migliaio di compiti. La pressione del tasto X gli permette di variarne la funzione, passando da un'impostazione in stile getto frontale ad una in stile jet-pack. Nella prima configurazione il dorsale R garantisce l'umida attivazione dello spruzzo, con la possibilità di muovere contemporaneamente Mario (normale pressione di R) o di dirigere solo il getto d'acqua, con i piedi saldi a terra (massima pressione del dorsale). In configurazione jet-pack l'attivazione permette invece di muoversi liberamente nell'aria, sfruttando la propulsione del Fludd per i pochi secondi di autonomia a disposizione. Per la serie: come disegnare un joypad pensando ad un videogame, seconda edizione. Da quel momento in poi **SMS** assume la forma nitida del suo ispiratore, portando il giocatore in un mondo parallelo, dove la tranquilla Dolphic Town ha la funzione del castello di **Mario 64**, dove le missioni da compiere ampliano quanto già visto in **Mario 64**, dove l'evoluzione dei mondi riprende il fenomenale carattere narrativo di **Mario 64**, con ambienti che mutano in seguito agli eventi o si adattano ad ogni nuova missione. Ma non sempre ciò che ripercorre il passato è solo una copia del passato…

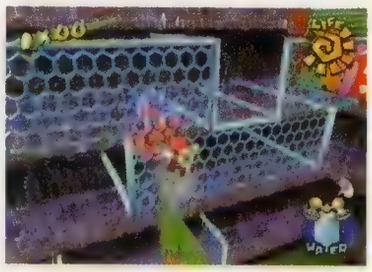
"**Mamma mia!**"
Questo è un gioco per bambini.
Sì, per bambini prodigio.

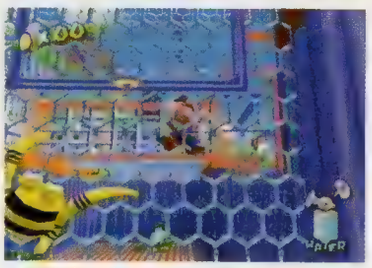
Potenziare **Super Mario 64** non era un lavoro per semplici promotori di sequel. Era un'impresa degna di un artista, dell'unico designer in grado di ricreare da zero questi mondi di fantasia instillando al loro interno la stessa anima del prequel. E l'opera è riuscita pienamente. Nonostante le premesse, la struttura e parte dei comandi riprendano naturalmente la tradizione, quello che succede su questi schermi non legittima mai a riferirsi a **SMS** con il termine spregiativo di "seguito". In questi ambienti ampi, ricchi, soleggiati, c'è spazio solo per un primo impatto potenzialmente ostico, quello che segue la presa di coscienza di non trovarsi di fronte ad una rivoluzione, oltre il quale il gioco cattura come a suo tempo riuscì solo **Mario 64**. E servono poche ore per rendersi conto delle differenze. L'uso del jet-pack ha costretto i designer ad allestire livelli volumetricamente più vasti, estesi anche in altezza, dove il piacere di conquistare i tetti o di veleggiare ad alta quota assume un ruolo di netta predominanza rispetto al maggiore legame con il terreno del prequel. L'ampliamento delle azioni a disposizione ha permesso di imbottire gli ambienti di elementi funzionali, pensati per creare veri e propri campi di gioco nei quali lasciare libera espressività al giocatore, in grado di compiere evoluzioni spettacolari già dopo un breve periodo di pratica. La varietà dell'azione, invece, è un pregio che richiederebbe solo elenchi esaustivi di missioni per essere compreso (**SMS**, per la cronaca, si attesta sulle 120 shine), anche per merito dei numerosi mini-giochi (un platform-pachinko o un micro-waverace, solo per citare un paio di situazioni) e delle sezioni speciali in stile retrò, con brevissimi livelli di platform puro da affrontare senza jet-pack su piattaforme sospese nel vuoto. Ma questo è un gioco da bambini, è stato detto. Un'affermazione alla quale **SMS** ha risposto concretamente, con un'opera che si può definire ludicamente adulta, di una difficoltà superiore alla media, in grado di punire il giocatore come non ci si aspetterebbe da un titolo di questo tipo. È la struttura verticale di alcuni livelli la fonte maggiore di frustrazione. Causa di numerose cadute nel vuoto, oltre che di stati di ansia a livelli di emergenza, le strutture pericolanti e le piattaforme microscopiche del gioco attentano alla sanità mentale del giocatore, per poi risolversi, alla conquista della shine, in perversi moti di esaltazione. Ma anche nei passaggi più complessi, quando il giocatore si domanda come diavolo arrivare al punto indicato dalla missione, non c'è istante in cui **SMS** non regali spunti di azione, costringendo il detentore del pad a proseguire, ad esplorare, a combattere, anche con le mani che tremano per la tensione. Sono questi livelli raffinati che assorbono, lasciandosi esplorare sia territorialmente (perché ricchi di centinaia di micro-elementi da scoprire), sia visivamente (perché ricchi di particolari che solo un occhio attento può apprezzare), concedendo al giocatore perle di design che annullano il risentimento in favore del ludogodimento. Perché in questo mondo dove gli oggetti hanno gli occhi e non c'è vegetale che non si esprima con versi giappo-demenziali, il sorriso rapito è l'unica espressione che può conservare chiunque affronti quest'opera senza pregiudizio e abbia lo spirito giusto per non lasciarsi scoraggiare dalla sua ostilità. I potenziamenti per il Fludd, l'entrata in scena di Yoshi (questa volta utilizzabile, con alcuni controlli ripresi addirittura da **Yoshi Island**) e i numerosi eventi che hannó luogo a Dolphic Town (e sui quali non è il caso di soffermarsi, per onore di "trama ludica") sono gli elementi chiave di un gioco che conosce il modo per differenziarsi dagli imitatori fioriti in questi 6 anni. È la capacità di andare oltre un semplice cumulo di mini-missioni, come la maggioranza dei platform game 3D, creando invece mondi organici, vitali, continui e coerenti, nei quali il giocatore può ritrovarsi in ogni momento invischiato in un differente sotto-obiettivo, impegnato a rincorrere un pappagallo mentre in principio aveva intenzione di dirigersi al terzo livello, a percorrere tunnel sotterranei quando l'idea era quella di ripulire un graffito nella zona opposta della città. Non c'è elenco di situazioni che renda giustizia. Perché **Super Mario Sunshine** è un'esperienza, nel bene (il gioco) e nel male (la difficoltà di gioco) e l'unico modo per comprenderla pienamente è viverla da sé. Con buona pace delle recensioni…

Ivan Fulco

*La telecamera può essere posizionata liberamente con la leva analogica destra oppure può essere portata alle spalle di Mario con la pressione del dorsale L. I limiti nel controllo automatico dell'inquadratura sono uno dei problemi più evidenti di **SMS**, in grado persino di compromettere il gioco in alcune sezioni. Un po' di esperienza di regia è in questo caso l'unico metodo per ovviare al problema, entrando nell'ordine di idee che l'aggiustamento della visuale rappresenta una condizione integrante del gioco.*

Oltre a poter camminare in equilibrio sui fili, senza possibilità di cadere, Mario può procedere aggrappato, può sfruttarne l'elasticità per saltare più in alto oppure, azionando a tempo debito la pompa, può entrare in rotazione reggendosi con le mani, per poi scagliarsi alla distanza e, nell'evenienza, allungare la traiettoria del salto sfruttando il jet-pack.





*In **SMS** viene ripresa la possibilità di aggrapparsi ad una rete, come già visto in **Super Mario World**. Anche stavolta è possibile eliminare le creature agganciate dalla parte opposta con appositi calci o cazzotti, oppure, allo stesso modo, sfruttare le sezioni rotanti.*

Le missioni di ogni livello possono essere affrontate solo in sequenza. La schermata introduttiva offre infatti la possibilità di scegliere solo tra la nuova missione o la ripetizione di una tra quelle già risolte. La scelta non pregiudica sicuramente la sensazione di libertà del gioco, grazie alla quantità di sotto-missioni presenti in ogni location.

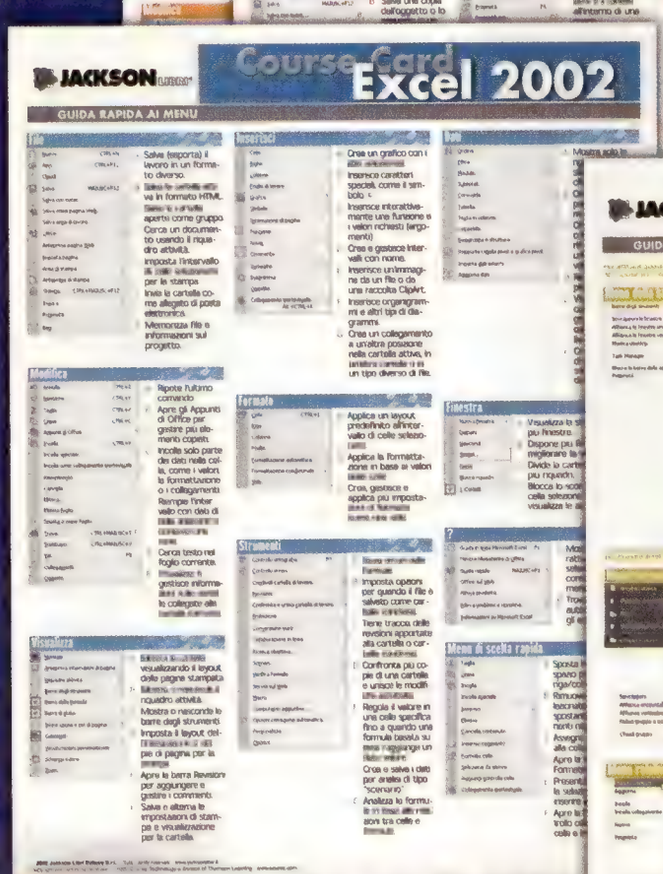
in edicola a solo € 1,50

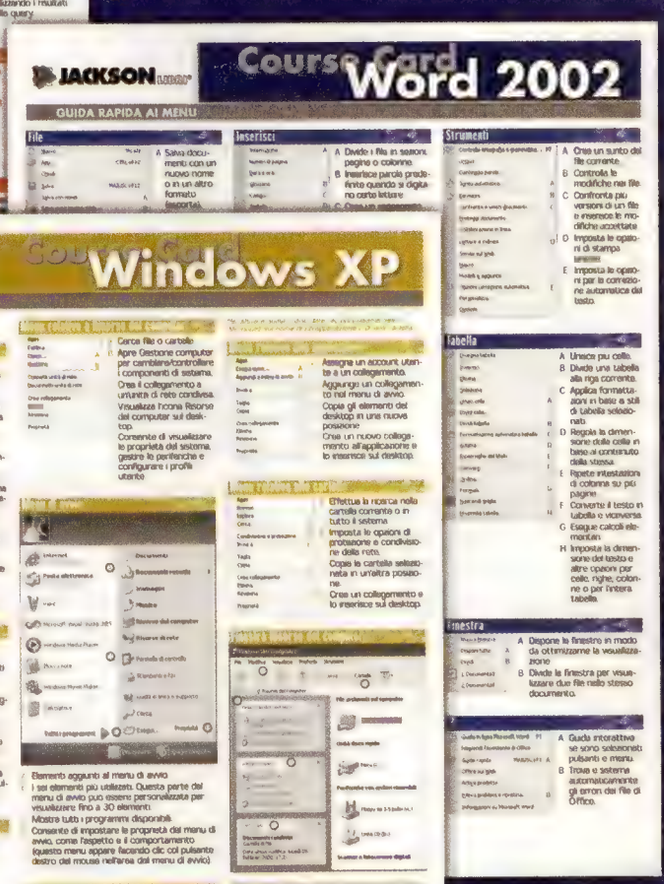
Guida rapida ai menu • Argomenti di base • Argomenti avanzati • Trucchi e soluzioni pratiche

Course Card

Un concentrato di Fare & Sapere

L'indispensabile a portata di mano





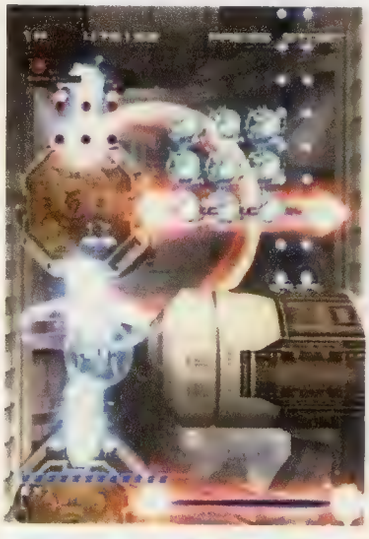
JACKSON LIBRI®

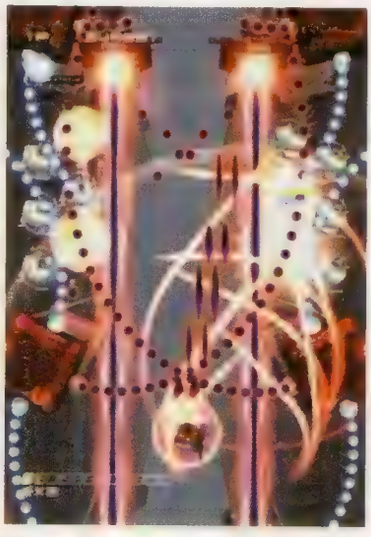
www.jacksonlibri.it

Ikaruga

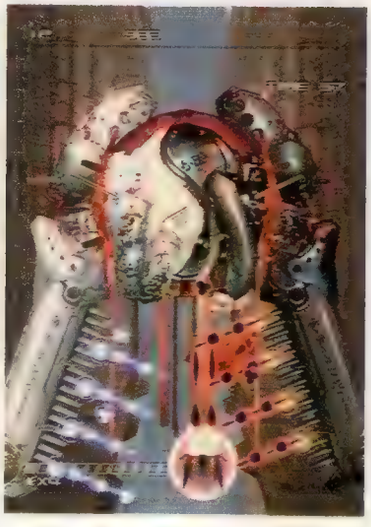
Publisher: ESP **Sviluppatore:** Treasure

Il bianco e il nero. La luce e il buio. L'anima dello shooter come Dio Giano del videogioco, creatore di stati di alterazione in straordinaria antitesi. Esaltazione | Vittoria. Umiliazione | Sconfitta. Materia integra. Materia esplosa. **Ikaruga** evade dalla prigione ingiusta della sala giochi e si rifugia su agonizzante console Sega. Seguito spirituale del miglior shooter mai pubblicato, **Radiant Silvergun**, la nuova opera Treasure regala un'ultima espressione di purezza ad un Dreamcast in ascesa, in viaggio, sulla strada verso la definitiva consacrazione al culto divinatorio. E Treasure non tradisce. Ikaruga si installa su schermo e rifiuta di disinnescarsi. Sequestra il giocatore e rifiuta di contrattare, legittimando la sua grandezza con un game design di valore assoluto e, ancora oltre, con una chiara dichiarazione di autonomia rispetto al suo invadente ispiratore. Dove **Radiant Silvergun** dispensava 6 armi nitidamente differenziate, **Ikaruga** concede un unico tipo di attacco. Dove **Radiant Silvergun** implementava un sistema di potenziamento progressivo dell'arsenale, **Ikaruga** si affida ad un'arma statica, ordinaria, invariabile. Il sistema di controllo si fonda questa volta sul rigore classico di due soli tasti. Un pulsante per fare fuoco, un secondo per ruotare sul proprio asse l'astronave, offrendo alla vista del giocatore l'una o l'altra espressione della sua natura. Il bianco e il nero. La luce e il buio. Prima: una nave bianca, circondata da uno scudo di luce bianca, che scarica tonnellate di plasma bianco | Rotazione | Dopo: una nave nera, circondata da uno scudo di luce nera, che scarica tonnellate di plasma nero. È su queste premesse che Treasure costruisce la meccanica di gioco con rapporto profondità/semplicità più maestosa della storia dello shoot'em up. Avversari di varia entità si stagliano su schermo in formazione da guerra, ostentando ognuno la propria appartenenza alla luce o al buio. Mezzi d'attacco bianchi scaricano colpi dello stesso colore. Mezzi d'attacco neri seguono il medesimo criterio di concordanza. Da quel momento in poi su schermo esplode una sorta di puzzle-shooter compulsivo. Lo scudo di luce bianca assorbe i colpi avversari del medesimo colore, convogliandoli in una barra laterale che permette al giocatore di caricare fino a dodici homing laser. Lo scudo nero segue specularmente la medesima meccanica, partecipando al potenziamento della stessa barra, autonoma rispetto al dualismo luce/buio e attivabile tramite la pressione contemporanea dei primi due tasti (o con la pressione di un terzo). Scaricare su un avversario plasma del colore opposto causa un danno di entità doppia rispetto al fuoco del medesimo colore, esponendo però al rischio di impattare con i proiettili del proprio contendente. Queste le leggi di distruzione di **Ikaruga**. Basiche | Geniali | Rivoluzionarie. Un saggio di stile in onore alla tradizione giapponese. Ma lo shooter di qualità, quello che aspira all'Olimpo del videogioco passando per il sistema nervoso del giocatore, è un complesso di istinti che oltrepassa la pura distruzione. Lo stadio successivo verso il mito è la tensione alla perfezione. La ricerca dell'armonia perfetta. E **Ikaruga** accoglie naturalmente queste pulsioni, ponendo il giocatore di fronte ad un meccanismo di chain fondamentale per l'incremento del punteggio ma, soprattutto, per l'affermazione della propria grandezza nel contesto del mondo sensibile. Chiamatelo istinto di megalomania. Il sistema assegna un punto chain per l'abbattimento consecutivo di tre obiettivi dello stesso colore. Realizzata una chain il giocatore può tentare di eseguirne un'altra, non necessariamente dello stesso colore della precedente, proseguendo in un trionfo esponenziale di punti fino alla rottura del concatenamento, causa abbattimento di un mezzo del colore sbagliato. Inutile soffermarsi sulla struttura ragionata delle formazioni nemiche. Inutile chiarire che ogni singolo avversario ha ragione di essere proprio in funzione di una chain potenziale. Inutile sottolineare che qualsiasi cosa si muova su schermo è stata concepita, allestita, perfezionata, finalizzata, approvata e feticisticamente adorata da ogni singola entità presente all'interno degli studi Treasure. Inutile dirlo. E non lo diremo. Perché questa è la celebrazione del design di qualità. E basta solo averne esperienza per trovarne conferma. È la perfezione concettuale che si insedia in ognuno dei 5 osticissimi livelli, laddove uno spettatore occasionale vede solo risse di lamiere bianche e nere inondate di fuoco bianco e nero, mentre un giocatore professionista, opportunamente addestrato, è in grado di penetrare la logica perversa delle formazioni, scoprendo la chiave di volta sulla quale si regge ogni centimetro quadro di livello. E gli occhi del giocatore, nonostante i pochi decimi di secondo a disposizione, hanno perfetta ragione di scrutare ogni centimetro di livello. **Ikaruga** è l'esaltazione del piacere visivo. Non solo per la qualità tecnica instillata da Treasure su Dreamcast, ma per lo stile stesso alla base del gioco. La telecamera corre, ruota, sibila, per seguire la nave su schermo, esibendosi in evoluzioni registiche che raccontano con immagini evocative l'evoluzione di questi eventi di distruzione. Temi musicali al limite dell'epico si accompagnano ad un comparto di effetti sonori devastanti, in grado di rendere l'opera Treasure un'esperienza completa, invasiva, ottundente, al limite del reziano, da vivere a volumi fuori parametro, mentre il vetro del televisore vibra fragorosamente a preannunciare la prossima esplosione. Eppure quanto avviene di fronte agli occhi del giocatore, ironico solo pensarlo, trascende dal punto di vista ludico la pura percezione. Perché **Ikaruga** non si gioca su schermo, si gioca nella testa. È questa la rivoluzione più massiccia dell'opera Treasure, globalmente inferiore al sempiterno **Radiant Silvergun**, ma davanti al suo ispiratore per quanto riguarda la nuova frontiera dello shooter: l'interpretabilità della situazione di gioco. In **Ikaruga** non esiste una condizione di pericolo assoluto. La pioggia di fuoco massiccio, quella che invade lo schermo e costringe il giocatore all'angolo inferiore mentre imperversa la crisi di pianto, è una condizione di





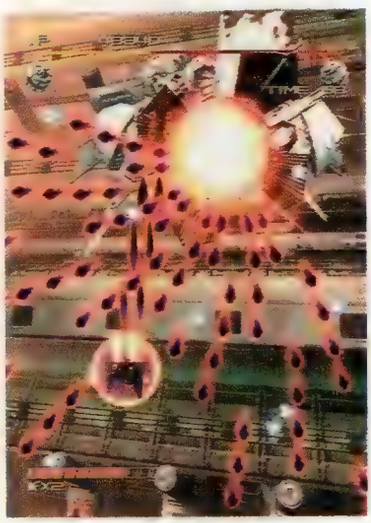
(a destra) A livello di difficoltà Normal, la distruzione di un avversario per mezzo di plasma del suo stesso colore provoca il rilascio di proiettili dal nucleo dell'esplosione, automaticamente diretti verso la nave del giocatore. A livello Hard il rilascio di proiettili riguarda invece qualunque mezzo nemico, a prescindere dal tipo di plasma utilizzato per l'abbattimento.



*Originariamente progettato per uno schermo verticale, **Ikaruga** è stato adattato su DC tramite l'implementazione di 4 modalità video. Le prime 2 offrono una schermata verticale (variano leggermente le dimensioni dell'area di gioco), con l'uso di ampie bande laterali per ristabilire le proporzioni (vedi foto). Le ultime 2 (alle quali si riferiscono tutte le altre foto) dispongono invece la schermata orizzontalmente, con la prima delle quali che richiede di ruotare anche il televisore (la condizioni più simile alla sala giochi) e la seconda che ruota anche i comandi, permettendo di giocare **Ikaruga** come un vero e proprio shoot'em up orizzontale.*

rischio relativa, potenzialmente inoffensiva. Ruotare la propria astronave, scegliendo il medesimo colore del plasma in arrivo, significa trasformare il fuoco portatore di morte in energia portatrice di homing laser. All'interno dello schermo saturo, l'occhio del giocatore con percezione superiore distingue i singoli colpi letali (di colore opposto) dall'oceano dei colpi irrilevanti (di colore concordante), eseguendo manovre evasive che, agli astanti radunati di fronte allo schermo, possono apparire al limite del miracoloso. Credere che tutto questo sia solo una via di salvezza è invece il pericolo più incombente, quando la possibilità di rotazione si trasforma in strumento di punizione per il giocatore inosservante. Il colpo vagante che taglia lentamente uno schermo spopolato attenta all'integrità della nave orgogliosa, superba, che avanza risoluta con la certezza dell'invincibilità, mentre il giocatore si compiace della sua capacità di aver attivato lo scudo dell'esatto colore. Ma rendersi conto dell'errore è il passo che accompagna la propria inaspettata dipartita. Impatto | Esplosione | Umiliazione | Oltraggio. Ma **Ikaruga** costringe alla concentrazione da overdrive anche per mezzo di altri strumenti che non siano la gestione degli scudi. È la continua variazione delle condizioni di battaglia a richiedere al giocatore reazioni idonee e differenti da una sezione all'altra. Formazioni avversarie potenzialmente concatenabili richiedono poderose capacità di memorizzazione. Sezioni di fuoco compresso reclamano coordinazione nell'alternare il colore dello scudo. Tunnel in accelerazione all'interno dei quali schivare gli elementi dello scenario richiedono dosi massive di istinto. Boss di fine livello fondati sul movimento di precisione pretendono la conoscenza di preghiere appartenenti ad un minimo di dodici religioni. Virtù dello shooter è indagare sulle virtù del giocatore. E **Ikaruga** violenta il giocatore, abusa delle sue capacità, brutalizzando l'istinto e la memoria, la coordinazione e la strategia. Perché **Ikaruga**, diversamente da qualsiasi altro shooter, non si gioca su schermo, ma dentro la testa. È il bianco e il nero. La luce e il buio. Stati di alterazione in straordinaria antitesi, tra materia integra e materia esplosa…

Ivan Fulco



GAMES
DVD
MUSIC

Console generation
Via Capecelatro, 7
(angolo via Rembrandt) MILANO
02 48709594
console_generation@yahoo.it

Warehouse videogames
Via Marghera, 37 MILANO
(MM Deangeli) 02 48017840
dr.games@libero.it

<Retrohistory

Feedback: brizio@mac.com

L'Italiano più famoso nel mondo

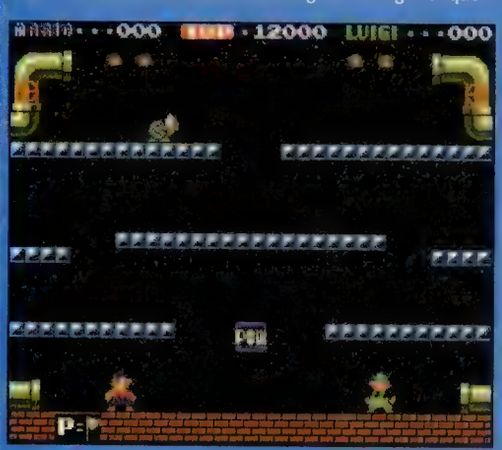
a cura di fabriziopedrazzini

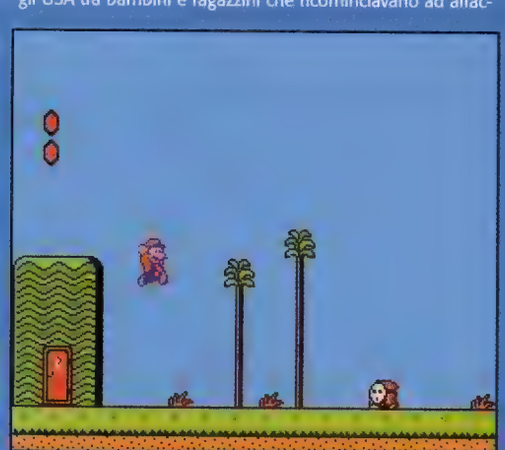
La piovosa estate di questo 2002 ha riportato agli onori della cronaca uno dei personaggi più popolari dell'industria dei videogiochi e che recentemente è stato indicato da un popolare magazine finanziario americano come più redditizio di Harrison Ford e dei suoi film dagli incassi miliardari. Il personaggio in questione è Mario, icona nintendiana che in agosto ha fatto il suo ritorno in grande stile sul mercato con uno dei titoli più attesi per Gamecube. **Super Mario Sunshine** (recensito su **Outerworlds** di questo mese). Quello che è sotto molti punti di vista il personaggio simbolo del mondo dei videogiochi, fu creato quasi per caso: la genesi di Mario è da ricondurre alle modifiche che la Nintendo fu costretta ad apportare ad un gioco che in origine doveva essere ispirato alle gesta di Popeye (conosciuto in Italia come Braccio di ferro). Alla fine degli anni settanta la Nintendo era difatti riuscita ad assicurarsi la licenza del popolare personaggio di fumetti e cartoon per produrre videogiochi sia per il mercato arcade che per quello home. In quegli anni la caccia all'acquisto di licenze per la produzione di giochi di sicuro impatto sul pubblico era difatti al suo culmine. L'ottimo e forse troppo poco immediato platform Popeye fu il primo ed unico gioco in grado di sfruttare questa licenza, ma non riuscì ad ottenere un sufficiente successo di pubblico nella sua versione arcade. Le conversioni per console e computer prodotte dalla Parker Bros. ottennero un riscontro decisamente migliore nonostante non fossero del tutto fedeli all'originale.

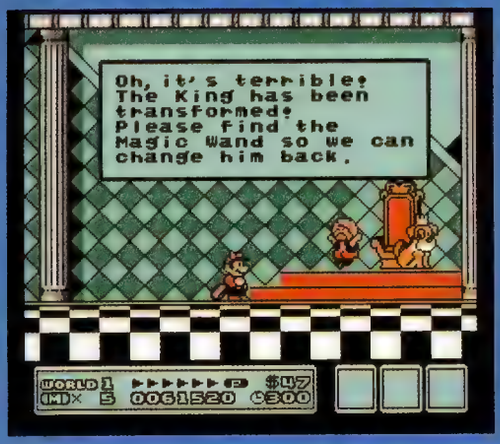
Un secondo titolo ispirato alla serie era già in progettazione ed era stato affidato ad un giovane game designer di belle speranze, Shigeru Miyamoto, che adattò facilmente una sua idea alla serie di fumetti. In quello stesso periodo il rinnovo della licenza su Popeye era ridiscussione tra la Nintendo e la società che gestiva il personaggio del marinaio: inaspettatamente le trattative furono bruscamente interrotte a seguito dell'aumento delle richieste economiche poco giustificabili visto il sostanziale insuccesso del primo gioco. Proprio tenendo in considerazione questo fatto, il management della società giapponese calcolò che l'aumento delle pretese economiche non era proporzionale al ritorno monetario previsto e decise che non era il caso di rinnovare la collaborazione. Miyamoto si ritrovò così a dover cambiare totalmente la grafica del gioco: questa scelta inattesa è stata probabilmente l'inizio della fortuna della Nintendo visto che permise a Shigeru di utilizzare appieno la sua fantasia per creare i personaggi che negli anni sono stati la base del successo della società di Kyoto. Braccio di ferro, Olivia e Bruto furono così sostituiti dal carpentiere Jumpman, dalla sua dolce amata Pauline e dal gorilla Donkey Kong. Il nome di Mario fu associato al personaggio solo in seguito all'arrivo del gioco negli Stati Uniti: scherzosamente Jumpman venne ribattezzato in quel modo a causa della sua presunta somiglianza con uno dei magazzinieri della Nintendo, un italo-americano, e divenne il nome ufficiale del personaggio. Nonostante non fosse controllato dal giocatore, fu chiaro fin da subito che il vero protagonista del gioco era in realtà il gorilla e, per questo motivo, nei due seguiti ufficiali la Nintendo puntò più che altro su questo personaggio. In **Donkey Kong Jr.** Mario divenne un comprimario di scarsa importanza comparendo solo come elemento grafico: nella trama del gioco Mario, subito dopo aver salvato Pauline, imprigionava il gorilla che richiedeva così l'aiuto del figlio Junior per sfuggire dalla gabbia in cui era imprigionato. Nel successivo **DK3** Mario fu addirittura sostituito da un inedito giardiniere che poi non fece mai altre apparizioni.

In quegli anni la ricerca di novità per contrastare la spietata concorrenza costringeva spesso le società del settore a sostituire le proprie icone con altre più fresche e originali. Per questo motivo, anticipando una certa disaffezione da parte del pubblico nei confronti di Donkey Kong, la Nintendo e Miyamoto decisero di puntare su un altro personaggio: nel 1983 fece così il suo esordio come primo attore in **Mario Bros.** proprio il nemico del gorilla che stava per essere pensionato. Per esigenze di trama, Mario dovette cambiare pure professione divenendo idraulico: nel gioco Mario e suo fratello Luigi si trovano alle prese con tubature dalle quali fuoriescono orde di animali da allontanare ad ogni costo. Il campo di gioco consiste in tre ordini di piattaforme lungo le quali il giocatore deve muoversi saltando da un livello all'altro evitando i nemici e stordendoli con un colpo di testa dal basso e calciandoli nelle fogne prima che possano rinvenire. L'immediatissima meccanica di gioco e l'ottima taratura della difficoltà lo resero ben presto uno dei titoli più gettonati dell'anno facendo diventare finalmente popolare Mario senza che potesse essere oscurato da alcun comprimario. In **MB** fecero la loro prima apparizione molti elementi poi ricorrenti nei successivi capitoli dell'infinita saga del baffuto idraulico italiano. tra tutti, nemici come le tartarughe e i granchi oltre a mosse tipiche come la testata ed il salto con cui i nemici vengono messi k.o. Per la conversione del titolo su sistemi casalinghi, Atari e Coleco si diedero battaglia a suon di miliardi con una serie di rilanci che alla fine videro vincitrice di questa asta miliardaria la casa del monte Fuji: fu questa l'ultima licenza ceduta a dei concorrenti dalla Nintendo. Nonostante il successo, il gioco ed il suo protagonista furono in un certo qual modo eclissati dai tanti hit usciti nello stesso anno e così il nostro eroe dovette pazientare prima di poter diventare il simbolo del rinnovato successo del mercato dei videogiochi.

La definitiva consacrazione arrivò nel 1985 con l'uscita sul mercato di **Super Mario Bros.**, il gioco che viene universalmente riconosciuto come il principale motivo del successo del Nintendo Entertainment System e di conseguenza della veloce ripresa dell'industria dei videogiochi messa in ginocchio qualche anno prima dalla crisi del settore del 1982. Il titolo venne fin dall'inizio pensato non per il mercato arcade, da cui la Nintendo iniziava ad uscire, ma per la sua prima console, il Famicom. Il sistema, dopo aver ottenuto un clamoroso successo in patria, venne lanciato in sordina in un mercato come quello americano che si dimostrava totalmente diffidente nei confronti dei videogiochi casalinghi. Il NES, nome scelto per la commercializzazione in occidente, affrontò in effetti un pessimo periodo di vendite iniziali che si stabilizzarono ben presto su quote più che decenti ma pur sempre inferiori alle aspettative della Nintendo. La svolta avvenne proprio con il lancio del già citato **SMB** che a tutti gli effetti può essere considerato come il primo vero capolavoro di Miyamoto, il titolo che insomma lo fece conoscere al grande pubblico. I giocatori di tutto il mondo rimasero stupiti da questo platform ambientato in vasti livelli a scorrimento orizzontale e ricchi di nemici originali, passaggi segreti, bonus nascosti e soprattutto dotato di un livello di difficoltà calibrato alla perfezione per consentire ai giocatori di poter avanzare sempre più ad ogni partita. Il successo del gioco e la successiva impennata nelle vendite del sistema per cui era stato prodotto, avvenne inizialmente grazie ad un martellante passaparola che si diffuse in tutti gli USA tra bambini e ragazzini che ricominciavano ad affac-







ciarsi sul mondo dei videogiochi: da questo momento in poi la percezione che i consumatori americani avevano nei confronti dei videogiochi cambiò radicalmente e questi ultimi divennero ben presto parte costante della società USA. Il mercato rinacque proprio grazie a questo titolo che funzionò come una sorta di colpo di spugna facendo dimenticare la valanga di titoli scadenti che avevano invaso anni prima i negozi e riportando così in auge un passatempo che sembrava essere stato dimenticato. **SMB** raggiunse ben presto il traguardo di un milione di copie vendute per poi arrivare a vendite record in seguito alla decisione di inserire la cartuccia nella confezione di ogni console commercializzata. Con un successo di queste proporzioni fu ovvio a tutti che la carriera di questo idraulico di origini italiane non poteva che essere solo all'inizio: approfittando del successo del personaggio, la società di Kyoto rimise ben presto al lavoro i propri designer capitanati da Miyamoto per dare velocemente un seguito al best seller.

Super Mario Bros. 2 uscì in Giappone nel 1985 riproponendo la stessa meccanica di gioco e uno stile grafico praticamente inalterato ed introducendo varianti che ne rendevano molto più difficile il completamento. Il precedente capitolo era stato difatti considerato troppo facile dai giocatori orientali e il seguito venne concepito proprio per accontentare i più accaniti fan del gioco. La divisione americana della Nintendo non sembrò molto soddisfatta del risultato finale a causa della difficoltà del titolo, considerata troppo elevata, e della non sufficiente quantità di novità introdotte. Non potendo rischiare di perdere questa gallina dalle uova d'oro con i baffi, i vertici di Nintendo of America decisero di modificare uno stranissimo platform giapponese intitolato **Doki Doki Panic** e prodotto in collaborazione tra Fuji TV e Nintendo of Japan. Senza effettuare alcuna modifica allo schema di gioco, la grafica fu adattata per utilizzare i protagonisti della serie e molti elementi grafici caratteristici in sostituzione degli originali; tra le novità vi era l'introduzione di metodi di attacco completamente diversi che sostituivano ai salti la possibilità di raccogliere oggetti e nemici da utilizzare poi come arma o come trampolini per raggiungere altezze più elevate. Nonostante la sua atipicità **Super Mario Bros. 2** riuscì a piacere al pubblico, attirato forse più dal titolo del gioco che non dai suoi reali meriti: come il suo predecessore, anche questa edizione riuscì a raggiungere quote di vendita milionarie senza però riuscire a bissare il successo del prequel. Mario cominciava ormai a diventare sinonimo di Nintendo e di videogioco: in quel periodo la sua popolarità tra i giovani americani superò ampiamente quella di Topolino nei sondaggi proposti dai media, raggiungendo un risultato che nessuno si sarebbe lontanamente sognato di pronosticare solo pochi anni prima. Così, mentre i negozi americani venivano invasi da merchandising di ogni genere recante l'effigie del baffuto idraulico, le sue apparizioni in giochi di ogni genere per il NES ben presto cominciarono a non contarsi più: la sola presenza della faccia di Mario sulle confezioni garantiva spesso il successo di un gioco!

Anche in televisione il nostro idraulico cominciava a far sentire il suo peso: una serie di cartoni animati ispirati alle sue avventure, il Super Mario Bros. Super Show, venne diffusa da alcuni network televisivi nazionali ottenendo share di ottimo livello durante tutte le 56 puntate.

Nonostante tutto, la Nintendo non se ne stava con le mani in mano: lo sviluppo del terzo titolo della serie, completamente ideato dal suo creatore, procedeva senza intoppi mentre la critica cominciava a chiedersi se mai sarebbe potuto uscire un gioco paragonabile all'originale.

L'attesa per il gioco fu alimentata notevolmente dalla sua apparizione in un film intitolato "The wizard" (in Italia "Il piccolo grande mago dei videogames"): la scena finale mostra i giovani protagonisti, tra cui Fred Savage ed un giovanissimo Christian Slater, che si ritrovano a competere in un torneo nazionale di videogiochi in cui la finale si deve svolgere proprio confrontandosi con l'ancora non pubblicato **SMB3** che sarebbe uscito solo tre mesi dopo.

Pur rappresentando un'ottima occasione per Nintendo di pubblicizzare i suoi prodotti (il film sembra in effetti una lunga pubblicità), di sicuro l'inserimento delle prime immagini di **Super Mario Bros. 3** portò più che altro soldi nelle casse dei produttori del film: difatti, molti appassionati si recarono al cinema solo per avere una ghiotta anticipazione su questo attesissimo titolo fino ad allora avvolto nel più assoluto mistero! Nel 1989 ogni dubbio sull'effettiva qualità del prodotto venne fugato con l'uscita di un gioco con un titolo ben poco originale ma sviluppato con una cura ed una genialità tale da eccedere ogni più rosea aspettativa. Il team guidato da Shigeru spinse il NES ai suoi limiti tecnologici sfornando un gioco ricco di tocchi di classe e dotato di un sapiente mix di novità e di riconferme: la giocabilità raggiunse livelli eccelsi facendo diventare il gioco il nuovo punto di riferimento sia per i giocatori che per la concorrenza che dimostrò ampiamente di essere un gradino sotto gli sviluppatori della Nintendo. La cartuccia divenne la più venduta di sempre per il sistema e, nel 1999, fu inclusa nel Guinness dei primati come la prima ed unica ad aver raggiunto e superato il traguardo delle 15 milioni copie. **SMB3** rappresentò comunque il canto del cigno del NES a cui allungò inaspettatamente la carriera proprio pochi mesi prima del lancio delle più potenti console a 16bit. Contemporaneamente a questo storico titolo, fece la sua comparsa anche **Super Mario Land**, uno dei giochi più attesi tra quelli previsti per la prima console portatile della Nintendo, il Gameboy. Sia la console che il gioco venivano guardati con un certo scetticismo da parte dei media che non capivano come potesse essere di interesse per il pubblico un sistema dotato di un piccolo schermo in bianco e nero con scarsa risoluzione. Gran parte dei critici puntavano il dito sulla scelta di Nintendo di non impiegare uno schermo a colori che invece era stato previsto dalla concorrenza (l'Atari con il suo Lynx). Dopo la commercializzazione della macchina e dei primi giochi fu ben chiaro che il fattore giocabilità non era stato preso in sufficiente considerazione: insieme a **Tetris**, **SM Land** contribuì in modo essenziale al successo del Gameboy così come il primo **Super Mario** aveva fatto con il NES.

Mentre la dirigenza si godeva il successo delle sue console ed i record di vendita dei giochi di Mario, Miyamoto ed il suo team erano già al lavoro sui successivi episodi della serie che avrebbero portato ad un livello ancora più alto la considerazione del pubblico nei confronti della Nintendo e delle sue creazioni. L'uscita di **Super Mario World** del 1991 rappresentò l'ennesimo salto di qualità del mercato fatto grazie alla mente del suo creatore: ancora una volta Shigeru riuscì nell'impresa di rinnovare le sue opere realizzando un vero e proprio mondo così ricco di livelli nascosti da diventare uno dei titoli più lunghi da completare. Il grande passo in avanti introdotto in **SMW** fu la non linearità del gioco che dava la possibilità di saltare da un livello all'altro sfruttando passaggi segreti e porte nascoste, e di raggiungere lo scontro con il nemico finale attraversando molteplici strade diverse (passando da un minimo di 15 ad un massimo di oltre 90 livelli). Con questo titolo venne anche introdotta la possibilità di cavalcare un dinosauro di nome Yoshi: questa particolarità era una vecchia idea che il team di sviluppo, pur avendo lavorato su tutti i precedenti titoli, non aveva avuto la possibilità di implementare a causa delle limitatezze tecnologiche.

Così come in passato **SMB** risultò fondamentale per il successo del NES, anche **SMW**, utilizzato come pack-in per il SuperNES, risultò fondamentale per far recuperare il terreno perduto dalla grande "N" nei confronti di Sega e del suo Megadrive/Genesis; recupero a cui Mario contribuì anche successivamente con una serie di giochi sempre più innovativi e che analizzeremo prossimamente.

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

INTRO - The Golden Age of Videogames – Vol. 2 -

"Salimmo su, el primo e lo secondo,
tanto ch'i' vidi de le cose belle che
porta 'l ciel, per un pertugio tondo.
E quindi uscimmo a riveder le stelle"
Divina Commedia, Inferno, Canto XXXIV, presumibilmente in riferimento all'uscita da una sala giochi

C'è stato un tempo nel quale la Sala Giochi era il *Coming Soon* del videogioco. Si apriva la porta dell'arcade, si entrava gettone alla mano e, come un enorme bobina di trailer, si assisteva a tutto il videogiocame che le console casalinghe avrebbero imitato da lì ai mesi a seguire. Era il primato tecnologico della sala: incontestabile perché netto, impudiabile perché storico. Ma nulla dura per sempre, come direbbe la pornostar. E così, nel periodo tra la fine degli '80 e l'inizio dei '90, il rapporto tra Sala Giochi ed Home Entertainment assistette ad un progressivo riequilibrio. O meglio: ad un conflitto su più fronti. Il primo colpo fu inferto dai 16bit, in grado di insidiare la grafica bidimensionale dell'arcade. Seguì l'introduzione del CD-ROM, cerchio delle meraviglie dal quale scaturirono FMV improponibili in sala. Quindi fu il tempo dei 32bit, capaci prima di mandare a schermo ambienti tridimensionali di buon livello, quindi di proporre approcci di gioco più ampi, in equilibrio tra azione (caposaldo dell'arcade) e avventura (non caposaldo dell'arcade). Alcuni anni dopo, l'avvento del Dreamcast sancì definitivamente la superiorità del salotto sulla sala, chiudendo a suo modo il conflitto. Oggi entriamo in Sala Giochi e contiamo i titoli che custodiamo in libreria in agile dischetto di plastica. A tratti invidiamo gli enormi cabinati speciali, ma anche in quel campo l'Home Entertainment continua a difendersi. Eppure le radici del videogioco rimangono lì dentro: in quelle sale fumose e malpopolate dove, tra un'innovazione e l'altra, prese vita la quercia secolare del videogame. E in quel luogo malsano, come naturale, giacciono ancora alcune radici del retrogaming. Videogioco 2002: l'albero. E allora torniamo alle origini, dove nasce l'ossigeno. A voi **TFP**: quattro titoli rappresentativi della Golden Age of Videogames, più una **OUTRO** di rara ambizione, fondata questo mese su una domanda primordiale: oh, videogiocatore, sei tu un retrogamer?

a cura di ivanfulco

Rampage

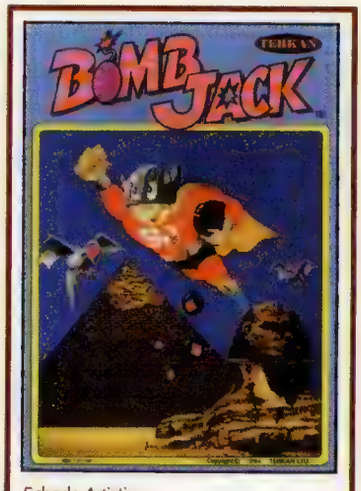
Sono un videogiocatore e, in quanto videogiocatore, sono violento, collerico e tendenzialmente asociale. È nella mia natura. È per questo che, nel 1986, amavo alla follia **Rampage**. Perché era il gioco che più si allineava alla mia essenza bastarda. È vero, ho sempre avuto una passione animale per George, Lizzie e Ralph, i tre mostri mutanti in viaggio distruzione (senza apostrofo) tra le città di **Rampage**. Forse perché nei loro occhi non si scorgeva la malvagità, ma poi li ritrovavi appesi ad un palazzo a cazzottarne il secondo piano. Forse perché dopo essere stati colpiti da un elicottero in picchiata assumevano quelle espressioni un po' così, che per un momento ti veniva il dubbio su chi avesse ragione e chi no in quel conflitto da telefilm giapponese. E magari pensavi che sì, George, Lizzie e Ralph potevano anche distruggere edifici e mangiare gente innocente, ma in fondo era quella la loro natura. Un po' come la mia. E certe soddisfazioni, in fin dei conti, o te le togli con i videogiochi o non c'è altro modo. Solo in **Rampage** si poteva sgranocchiare sadicamente un assicuratore. Solo in **Rampage** si poteva spiattellare un carro armato a colpi di falange. Oppure saltare dall'attico di un grattacielo. Oppure, ancora, ingoiare per intero un cesso. Che magari l'ultima potrebbe suonare strana, ma mi sono sempre chiesto che sensazione possa dare. E poi la violenza di quest'opera, geniale come poche, aveva il pregio di non fermarsi al virtuale, ma di affondare direttamente nella realtà. I multiplayer a tre giocatori sul cabinato dedicato di **Rampage** rientrano tra le vicende epiche che ogni sala giochi custodisce tra i ricordi. Un gettone per uno nel Dio Slot e poi, prima di picchiare sullo Start, il briefing preliminare. "Ragazzi, qui bisogna collaborare". Tutti e 3 annuiscono. "Se ognuno fa il suo sporco lavoro andiamo avanti, altrimenti non si porta a casa la pagnotta, ci si ferma alla quinta città e via di Game Over". Tutti e 3 sorridono. "Quindi mi raccomando, niente violenza tra di noi. Occhio ai pugni vaganti e nessuno salti in testa a qualcun altro". Tutti e 3 con l'espressione seria di chi ha capito. Tasto Start. Inizio partita. Un tempo oscillante tra i 15 ed i 30 secondi ed ecco che, puntuale come la morte svizzera, partiva il primo pugno in faccia. La vittima: "Bastardo, avevamo detto niente violenza!". Il carnefice: "Accidenti, è stato un errore, m'è scappato". Che ancora oggi qualcuno dovrebbe spiegarmi come possa scappare per sbaglio un diretto sul muso di un gorilla alto 2 piani. E poi l'escalation. Altro che Vietnam. Un'orda di sangue e violenza che si trascinava ipocritamente fino al consueto finale, con due giocatori coalizzati che, incuranti dell'energia residua, si passavano il terzo come un pallone da spiaggia, cazzottandolo a sinistra e a destra con la passione del boxeur. Quanta passione da boxeur. E così la violenza sfociava nella realtà. Una spallata al giocatore sulla destra. Una gomitata sulle costole al giocatore sulla sinistra. Un calcio ad altezza ginocchio ad entrambi. Perché eravamo videogiocatori, e i videogiocatori, si sa, sono violenti, collerici e tendenzialmente asociali. Tranne che per i multiplayer a **Rampage**...

Scheda Artistica
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1986**
Produttore: **Bally Midway**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Devastazione di città**

Bomb Jack

Se alzo al cielo mani e piedi non è per invocare l'onnipotente Dio Slot. Tantomeno per sacrificarmi sull'altare del retrogaming. È solo per contare che lo faccio, portando alla luce 20 dita adatte allo scopo. E su queste 20 dita voglio contare i videogiochi che, durante la mia carriera di giocatore, sono stati in grado di scatenare in me un godimento ludico netto superiore ad una partita a **Bomb Jack**. Ma mi rendo conto: non riuscirò mai a riempire tutte le dita. Perché la verità è che **Bomb Jack**, Dio perdoni chi non l'ha giocato, era la sintesi del videogioco con "perfect manifesto". Ma andiamo per gradi...

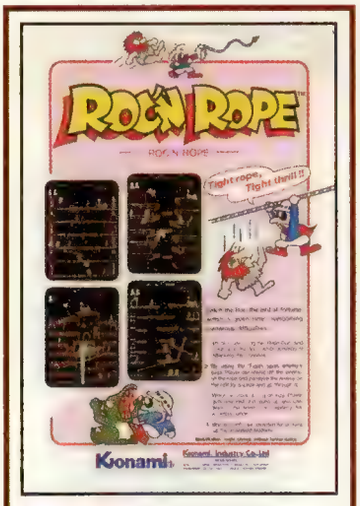
L'opera Tehkan era sintetizzabile in pochi concetti chiave. Raccogliere tutte le bombe. Non entrare in collisione con i nemici vaganti. Afferrare eventualmente la gloriosa "P" rimpallante, così da trasformare gli avversari in bonus temporanei e liberare il piano di gioco. La disciplina nel videogioco premia, ed in **Bomb Jack** bastava seguire queste tre direttive per assicurarsi una dignità d'operato. Gli strumenti a disposizione, altrettanto semplicemente, rispondevano ad un solo tasto, nel quale era compressa tutta la libertà d'azione del gioco. Una pressione e **Bomb Jack** esplodeva in un salto superlativo. Un'altra pressione in volo e la traiettoria poteva essere interrotta di netto in qualsiasi momento. Una pressione ripetuta durante la discesa e si apriva il campo per la planata compressa, con la quale imperversare da sinistra a destra sullo schermo. L'agilità superpippica del nostro Bomb Jack troneggiava indiscussa. Il concetto di gravità, impotente di fronte a tanto spregio, singhiozzava in un angolo. Ma tutto questo non aveva un senso autonomo. Ma lo assumeva nell'ottica, prima citata, del "perfect manifesto". Ogni livello di Bomb Jack era un meccanismo perfetto da risolvere cronometro alla mano. Tehkan, prima di tutto, aveva previsto per ogni stage una precisa sequenza di accensione delle bombe, da seguire con perizia per ottenere un degno bonus finale. Quindi aveva stabilito pattern prefissati (o in genere prevedibili) per la maggior parte dei nemici presenti nei livelli. Era questo il "perfect manifesto". La consapevolezza che tutto era scritto. E a noi spettava solo risolvere i puzzle di sincronia di **Bomb Jack**, seguendo sequenze di bombe e traiettorie di avversari. Come dentro ad una vera e propria clockwork orange. Ma con meno violenza. Da quel punto, terminare uno stage raccogliendo bombe in ordine casuale diventava un'onta per il giocatore serio. Una filosofia intima per la quale, senza bonus perfect da 50.000 punti, il livello non era stato realmente completato. Era una sensazione primordiale. Esattamente quella su cui si fonda per sua natura il videogioco: mettere il giocatore di fronte ad un compito preciso, puntuale, invariabile, permettendogli di ripeterlo ad oltranza nelle stesse condizioni. L'unico modo per rendersi conto della propria tensione alla perfezione, arte nella quale **Bomb Jack** aveva il dono di eccellere...



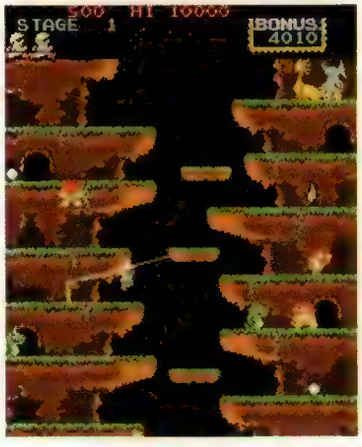
Scheda Artistica
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1984**
Produttore: **Tehkan**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Platform**

Roc'n Rope

Molto tempo fa, negli anni del secondo dopoguerra, Giovannino Guareschi era solito dedicare le sue opere a quei ventitrè lettori che, a suo dire, avevano l'abitudine di seguire il suo lavoro. Oggi, parlando di **Roc'n Rope**, chi scrive dubita che esistano più di ventitrè persone che rammentino l'opera Konami. Eppure questo platform minimale, con protagonista un archeologo obeso alla ricerca della mitica fenice, sapeva esprimere nel suo piccolo la semplicità dello schermo fisso e degli elementi circoscritti. **Roc'n Rope** erano pochi colpi di game design sulla tavolozza dello schermo. Il nostro protagonista dall'incedere flatulento partiva sempre, inevitabilmente da fondo livello, mentre la fenice lo attendeva immobile nella parte superiore. Il giocatore poteva muovere l'Indiana "Ciccio" Jones nelle due direzioni, oppure scagliare verso l'alto il suo arpione con angolo fisso. Agganciato quest'ultimo ad un sostegno, il cultore del reperto (perché archeologo) e del lipide (perché obeso) si lanciava in un'arrampicata verso il piano superiore, nella speranza che uomini delle caverne, dinosauri bipedi e altre amenità non decidessero di afferrarlo in presa, causandone il prematuro (e gameoverico) decesso. L'equilibrio di gioco godeva di quei pochi accorgimenti che separano l'opera ragionata dal videogioco fallato. Un pulsante permetteva di scaricare un lampo di luce a corto raggio, utile a stordire per pochi secondi gli avversari. Il lancio di un arpione provocava invece la scomparsa del precedente, così da far cadere nel vuoto eventuali seccatori che si fossero messi ad arrampicarsi sulla nostra strada. I nemici erano inoltre in grado di scuotere la corda, così da minacciare la stabilità dell'archeolordo in scalata, provocandone il volo letale magari ad un solo passo dal piano superiore. I livelli avanzati aggiungevano meccanismi in movimento, ma **Roc'n Rope**, in effetti, era tutto qui. Una difficoltà animale per un videogioco minimale. Un approccio che oggi, così ripetitivo ed esigente, troverebbe poco spazio in una sala giochi moderna, pur con l'adeguato restyling del caso. Eppure, per chi affrontò l'avventura dell'archeolardo nel 1983, il ricordo è ancora quello di un titolo in linea con i migliori canoni del tempo. E forse un giorno, dopo che qualcuno avrà letto questo articolo e magari provato il gioco, saremo più di ventitrè a ricordarci dell'archeociccio. E ci ritroveremo al fan club di **Roc'n Rope**, a parlare del suo incedere flatulento e di questo gioco essenziale ma troppo intransigente per i canoni contemporanei…



Scheda Artistica
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1983**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Platform**



Mexico 86 (Kick and Run)

Per la generazione cresciuta a pane, Nutella, Holly & Benji e Shingo Tamai , **Mexico 86** rappresentò la realizzazione di un sogno che partiva dal sonno, passava per la TV e arrivava al videogioco. Il calcio a 11 con visuale laterale si concretizzava finalmente su schermo interattivo, con i suoi personaggi gommoidali e le sue animazioni manga, e il popolo del joystick raggiungeva verosimilmente il Nirvana digitale. Panem, Nutellam et calciensem, per dirla antica. L'opera Taito prestava assolutamente fede al suo titolo originale giapponese: **Kick and Run**. La dinamica di gioco inneggiava con evidenza ai motti da oratorio, con azioni palla lunga e pedalare e impostazioni decisamente alla viva il parroco. Il ladrocinio del pallone seguiva ancora i criteri dei vecchi titoli per home computer, con il giocatore costretto a camminare sopra all'avversario (ma in questo caso incontrando resistenza, vista l'esistenza della collisione tra sprite) allestendo straordinari episodi di calcio fagiolato. L'alternativa proveniva altrimenti dal tackle scivolato, sana azione omicida (nessun fallo in **Mexico 86**) da perpetrare ai danni di qualsiasi avversario, anche il portiere, anche in continuazione, con cattiveria, mentre la schiuma scivolava giù dalle gengive. Era su quest'atmosfera rissaiola che si reggeva **Mexico 86**. Un tasto del cabinato era adibito al passaggio/cross/colpoditesta (la traiettoria del pallone ridiscendeva non appena mollato il pulsante), mentre un altro al tiro/tackle scivolato. Ma quest'ultimo, e qui la meraviglia del gioco Taito, non era un semplice pulsante. Il cabinato di **Mexico 86** [occhio che si arrossa] offriva infatti quattro postazioni per colossali sfide in multiplayer [occhio che si inumidisce], ognuna con il proprio pedale [zigomo che si contrae] da schiacciare con potenza per esplodere il tiro [salivazione alterata] o scivolare sul ginocchio dell'avversario [lacrima che scivola giù]. Il ritmo era assolutamente martellopneumatico. Non solo contrasti ripetuti a livello da processo penale, non solo continue sgroppate sulla fascia o aperture con lanci lunghi, ma un brano di heavy-rock suonato dal vivo, mentre tutti e 4 i giocatori continuavano a picchiare su quel pedale che, dentro quella sala, risuonava come un inquietante tamburo di guerra. **Mexico 86** si risolveva così in un rito. Una liturgia basata sulla passione per il calcio e per il videogioco. Perché si sa…

La passione per il videogioco è così forte nei giocatori di vecchia data proprio perché risale al periodo della sala giochi. Era la passione dell'arcade e del multiplayer. Una passione che s'incrociava realmente con la vita, e non una semplice parentesi esterna. È per questo che un giorno dimenticherò persino il primo amore (si fotta il primo amore), ma quello spettacolare cabinato con pedale di **Mexico 86** non potrò mai dimenticarlo. Forse perché ogni tanto voglio essere un maledettissimo nerd, e vantarmene, magari, mentre la gente mi guarda strano e si chiede cosa mi passi per la testa. E a chiunque abbia da dire qualcosa insaccherò 6 reti in sequenza, esplodendo una mina sul pedale per far capire che ho ragione io, e che le passioni, non c'è altra strada, vanno coltivate. Soprattutto quando queste sono ricordi di vita…

Scheda Artistica
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1986**
Produttore: **Taito**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Sportivo**

OUTRO - Alle origini del First Place: Il manifesto del Retrogaming [1ª bozza] -

Premessa: Piano di lavoro

Il seguente documento si propone di definire le caratteristiche del retrogaming e dei suoi praticanti. Il documento è diviso in due sezioni: Storia & Natura, nella quale si illustrano i tratti distintivi del retrogaming, e Manifesto, nel quale si tracciano le caratteristiche del retrogiocatore. Il documento, in entrambe le sue sezioni, è da intendersi come progetto incompleto e "aperto". La stesura della seconda bozza prenderà in considerazione le modifiche e le proposte di ampliamento eventualmente avanzate dai lettori.

Punto 1: Storia & Natura

Per "retrogaming" s'intende la pratica di videogiochi realizzati su retro-hardware. Per "retro-hardware" s'intende l'hardware (console, computer, schede arcade) per il quale non viene più commercializzato software ludico. Il retrogaming nasce culturalmente negli anni successivi al lancio sul mercato delle console a 32bit e alla progressiva scomparsa dei 16bit. Oggi il retrogaming può essere suddiviso in "retrogaming antico" (periodo pre-16bit) e "retrogaming moderno" (periodo post-16bit). La pratica di videogiochi su macchine che hanno raggiunto la conclusione del proprio ciclo vitale, pur appartenendo ad una generazione hardware non conclusa (Saturn, ad esempio), può essere inquadrata al momento in una zona d'ombra, una fascia di transito, definibile al limite come "retrogaming contemporaneo".

Punto 2: Manifesto

1) Il retrogamer è colui che pratica il retrogaming.
2) Il retrogamer pratica il retrogaming per passione, non per curiosità, ricerca o lavoro.
3) Il retrogamer ricerca attivamente il retrogame di qualità[1].
4) Il retrogamer pratica il retrogaming nelle condizioni esterne di gioco originarie. Le condizioni esterne includono il video, l'audio, i settaggi[2] ed il controller.
5) Il retrogamer non sostiene la dogmatica superiorità del retrogame sul videogioco contemporaneo, ma è aperto a qualsiasi tipo di esperienza ludica.
6) Il retrogamer non pratica un retrogaming ristretto ad una specifica serie, ad uno specifico genere o ad una specifica software house[3].
7) Il retrogamer non è necessariamente un collezionista.

Note conclusive

Questo breve excursus conclude la prima bozza del manifesto del Retrogaming. La sua stesura proseguirà, come detto, solo in caso di contributo attivo dei lettori di **TFP**, con proposte e considerazioni. In caso contrario il progetto si chiuderà probabilmente in questa prima fase. E così, per il momento, si conclude anche questo numero di **TFP**. Ma non prima delle non-anticipazioni finali…

Next Month & Non Conventional Narration

Il prossimo mese **TFP** indaga sulle modalità di narrazione non convenzionale all'interno del videogioco. Un'incursione nella sperimentazione che, negli anni, ha voluto dare un senso al termine "video" che, da circa 30 anni, precede il termine "gioco". Ammesso che questa frase significhi qualcosa. Gli addetti ai lavori (in questo caso io) mantengono al momento il riserbo più totale (in questo caso il silenzio) su entrambi i titoli in via di recensione (in questo caso non saprete niente). E come naturale vi salutano, come sempre sull'eco della primitiva domanda del mese: oh, videogiocatore, sei tu un retrogamer?

[1] Esattamente come il videogiocatore tradizionale ricerca il videogioco contemporaneo di qualità
[2] Le modalità di salvataggio, ad esempio.
[3] In questo caso si parla infatti di specifico orientamento verso una serie, un genere o una software house, passione distinta dal retrogaming.

INTERNATIONAL

sconfinamenti videoludici

a cura di
Matteo Bittanti

www.mattscape.com mbittanti@libero.it

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

OCTOBER

Matteo "mbf" Bittanti è docente di "Teoria & Tecnica del Videogioco" presso la Nuova Accademia di Belle Arti di Milano (www.naba.it), "Storia & Critica del Cinema" presso l'Istituto Superiore di Comunicazione di Milano (www.isci.it) e "Analisi dei Testi Audiovisivi" presso l'Università Cattolica di Milano (www.unicatt.it). È ricercatore presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione di Milano (www.iulm.it). Si definisce giocatore tecnoludico a tempo pieno e appassionato lettore di epistole elettroniche deliranti.

rumori

DJ Spooky
Death in Vegas
Underworld
Mr. Scuff
Nightmares on Wax
Thievery Corporation

Optometr
Scorpio Rising
A Hundred Days Off
Trouser Jazz
Mind Elevation
The Richest Man In Babylon

artevideoludica 1

Come **Rez**, più di **Rez**, **Sonic Pong** usa il suono in maniera ludica. Com'è facile intuire dal nome, si tratta dell'ennesimo *divertissement* del gioco di Bushnell/Acorn. L'eclettico collettivo Time's Up di Linz, Austria ha ridefinito il celebre coin-op per mezzo di un'installazione composta da speakers e piattaforme snodabili che, mosse ed inclinate dai players, modificano la loro posizione sul "campo". La traiettoria della "pallina" è invece rappresentata da una sfilza di amplificatori che riproducono i suoni a 8bit campionati. I giocatori manipolano i suoni che attraverso apparecchiature dal look sci-fi (ma quello anni cinquanta, tipo *Forbidden Planet*) modificano *pitch* e durata, rendendo l'esperienza ancora più esoterica e al tempo stesso immersiva. C'è anche la variante "cheat" con ostacoli alla **Super Mario Bros**. La playstoria del divertimento elettronico ripensata auralmente.
Link: http://www.timesup.org/spong/index.html

artevideoludica 2

Atari lives! Il celebre gioco vettoriale è stato ripensato in forma letteraria da Jim Andrews, artista/artigiano con una passione per la lettera e il bit. *Arteroids*, al secolo *Asteroids 2.02* è definito in modo vagamente ambizioso (o ambiziosamente vago) come "la battaglia della poesia contro sé stessa e le forze della stupidità". Gioco letterario fruibile all'interno di una *webpage*, *Arteroids* mette il giocatore ai comandi di una astronave spaziale definita dalla parola "destre" (desiderio) nella parte centrale dello schermo. Scopo del gioco: abbattere, uno dopo l'altro, le frasi antipoetiche di colore verde e blu che ci attaccano da ogni direzione. Una variante consente al giocatore/poeta di scrivere i propri testi, registrarli su disco e distruggerli ludicamente in un secondo momento. L'operazione costituisce una sferzata ironica alla letteratura ipertestuale e a certa sacralità attribuita alla parola, per mezzo della pratica sovversiva e dissacrante del videogioco.
Link: http://vispo.com/arteroids

sitomito

L'era romantica dei videogiochi che stiamo vivendo (o sopravvivendo, a seconda dei pdv) è contrassegnata da una tensione, da un'opposizione dicotomica: da una parte, la ricerca della perfezione fotorealistica e dell'inganno del virtuale per mezzo della tecnologia più sofisticata. Dall'altra, la nostalgia del tecnoludico più minimale, lo-fi, low-tech. È questo il senso dell'operazione *Pixelhugger*, che celebra la densità elementare/elementale dell'informazione visiva digitale, ossia il pixel. Una delle declinazioni del retrogaming, solo che in questo caso si gioca con le immagini. Il sito contiene una serie di giochini minimalisti che si ispirano alla filosofia e all'estetica dei primi anni ottanta. Si va da uno **Space Invaders** da giocare nella finestra del browser alle icone, i font e i desktop che mostrano orgogliosamente i pixel come segni indelebili d'appartenenza ad uno stile. Quadratini a go go e spixellamenti antiestetici. Ritorno al futuro e ad un passato che permea il presente.
Link: http://www.pixelhugger.com/index.php

lettiriletti

Sale giochi infernali, prostituzione giovanile, famiglie in frantumi, relazioni sociali al limite dello stereotipo televisivo: il Giappone di Yu Miri è molto più "console", che consolatorio. Figlio di un ricco proprietario di sale da gioco di pachinko (se volete saperne di più su questo gioco simile al flipper, vi consiglio il bel saggio *Electric Geisha*, edito da Feltrinelli Interzone), il quattordicenne Kazuki, ricco e viziato, amorale e perverso, cresce senza che nessuno si occupi di lui. La madre ha da tempo abbandonato la famiglia; il padre è insensibile e assente dato che la sua unica preoccupazione è accumulare denaro. I due fratelli maggiori non gli sono di alcun aiuto: Koki è afflitto da una malattia che ne ha arrestato la crescita mentale e Miho, diciassette anni, spende il suo tempo a prostituirsi per poter fare shopping nei negozi chic di Shibuya. Gli amici sono apatici e vuoti come i personaggi che s'incontrano nei film di Larry Klark (*Kids*, *Bully*). L'aspetto più interessante del romanzo è la presenza ossessiva/pervasiva di videogiochi: di fronte all'abisso degli affetti, Kazuki si avvolge sempre più su se stesso e confonde la sua vita con quella virtuale dei videogiochi in cui tutto si risolve nel 'game-over'. Il rapporto con il padre precipita. Durante una lite lo uccide e ne nasconde il cadavere. Kazuki, Rolex al polso, cocainamane, perde progressivamente ogni contatto con la realtà e la sua esistenza va lentamente a rotoli. È convinto che "tutte le cose si risolvono consultando i manuali di istruzioni", come in un videogame, ma questa volta non c'è *cheat mode* che funzioni. Spaccato allucinante sulla gioventù nipponica di inizio millennio, *Oro Rapace* - ispirato a un fatto di cronaca accaduto nel 1997 - è l'equivalente letterario di *Rebels of the Neon God* di Tsai-Ming Liang: alienazione e disperazione in una società opulenta, violenta e altamente tecnologizzata. Videogames, televisione e karaoke: lo sfondo mediatico del romanzo. Alla generazione cresciuta a pane e videogiochi, dove ad ogni azione corrisponde una reazione prevedibile, nessuno è più in grado di indicare l'ambigua linea di confine tra il bene e il male.

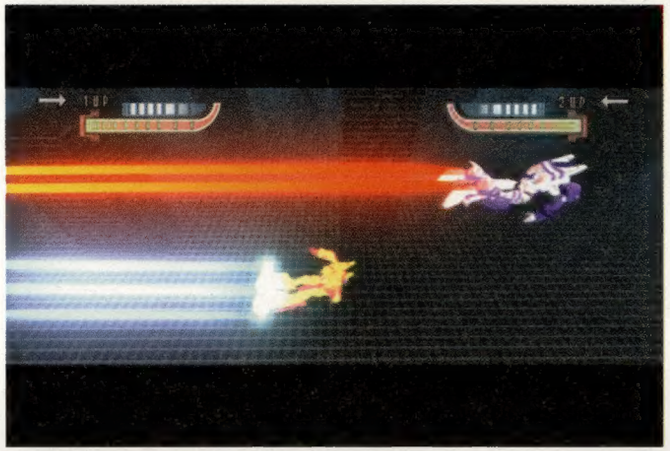
incipit

"Nessuno dei passanti sembrava fare caso a Kazuki che procedeva diritto lungo via Isezaki. La strada, avvolta dall'alone di luce creato dai forti raggi del sole, sembrava un paesaggio irreale. Man mano che i negozi ai due lati della strada riacquistavano le sfumature di ombra, il ragazzino cominciò a camminare più lentamente, per poi scomparire dopo aver svoltato di scatto a destra. Koganecho sembrava volersi sottrarre alla luce solare o, forse, sarebbe più esatto dire che era questa a rifuggire dall'incandescenza che quel quartiere celava nelle proprie viscere. Visto dall'alto era come una caverna avvolta dalle tenebre e dava l'idea che gli abitanti avessero bisogno di tenere accesa la luce elettrica anche in pieno giorno. Una specie di brusio assordante, generato dalla violenza e dalla febbrile degenerazione del quartiere, accoglieva coloro che non vivevano lì e che tentavano di accostarvisi."

Yu Miri
Oro rapace
Feltrinelli 2001
Prezzo di copertina: € 15,50

musicvideo

Animazione digitale a manetta e un gusto tutto particolare per il *nonsense* sono le marche di riconoscimento di Shynola, una delle factory di clip più eclettiche e dinamiche che ci sia (e chi non mangia la golia, o è un ladro o è una spia). Fondata a Londra da un collettivo di folli che rispondono al nome di Gideon Baws (illustratore, ultraventenne), Richard "Kenny" Kenworthy (esperto di animazione, ultraventenne), Chris Harding (grafico ed esperto di CG, ultraventenne) e Jason Groves (illustratore, trentaqualcosa) – la classica combriccola che si è formata sui banchi di scuola, nella fattispecie l'Istituto d'Arte e Design del Kent, e ha resistito a cinismo, cinofili e cineoperatori – Shynola ha sfornato un numero preoccupante di promo brillanti per gente come Groovedriver, UNKLE, Morcheeba e Radiohead. Le produzioni dei visionari brits hanno vinto tutti i possibili riconoscimenti ai festival più importanti del globo terracqueo. Shynola ricicla in tutti i modi i detriti popculturali– dai modellini di robot alla grafica videoludica – per creare piccole storie che ti restano dentro per poi squartarti, come un alieno. Anche se non è nuovo, ci piace ricordare "On the Double", spettacolare video interpretato da robottoni *à la Transformer* che difendono il pianeta dall'attacco di alieni (altro che Linkin Park!). I *visuals* si sposano perfettamente al sound ibrido – hip hop *cum* drum'n'bass – di Cypress Hill+Grooverider e rimandano a *Tron* e *Akira*. More, please.



missive**attack** [già mbf**mail**]

Il tempo è ciclico…
Questo periodo è decisamente statico, e per questo tendo ad immergermi nei ricordi. Reminescenze… E' da circa tre anni che, il 14 agosto, trascorro la sera e buona parte della notte negli spettrali anfratti di **Castlevania: Simphony of the Night**. E' quasi un rituale. Nel castello del conte è impossibile resistere; le memorie si radunano da sole. Così, rivivo il periodo in cui ho avuto modo di impersonare Alucard. Non sono molte le persone che legano particolari periodi della propria vita ad un medium. A me viene naturale, si vede che ho qualche problema. Sta di fatto che un doppio piacere accompagna le mie sessioni a **Castlevania**... L'ottobre scorso, invece, mi trovavo in riva al solito canale pseudo/romantico, con una ragazza davvero speciale. Il cielo, da terso, si era fatto cinereo. Un buon segno, io odio le giornate di sole. L'ho abbracciata, ho smesso di parlare. Poi un improvviso alito di vento ha sollevato centinaia di foglie; e guardandole alla deriva in quella corrente invisibile, mi sono reso conto che lo spazio d'etere in cui ci trovavamo era più esteso di quel che pensavo. Senza pensarci, ho cominciato a canticchiare *Tomorrow*, la traccia n°30 del player interno di **Valkyrie Profile**. Ricordi... L'autunno dell'anno prima stavo attraversando un periodo difficile, e quando mi sentivo particolarmente sconsolato ascoltavo quel brano. Non per tirarmi su di morale, ma per catalizzare il mio malessere. E' stato naturale. Ho rievocato la canzone a cui avevo associato il mio malessere proprio in quel momento, come a dire "Tieni, dannato Karma! Ho vinto io!".
…E ora sono ancora qui, in un periodo di stasi, a crogiolarmi nei ricordi.
La domanda è: devo consolarmi coi miei vecchi ricordi, o crearne di nuovi per quando ne avrò bisogno?
L'unica cosa che so è che il tempo è ciclico…
Akane Tachibana AKA DarknessHeir
darkness_heir@hotmail.com

E' da molto che leggo questo spazio mensile e devo dire che è una delle parti dell'intera **SC** che apprezzo di più.
Collegato a ciò volevo parlare dei miei collaboratori postali preferiti: non mi riferisco a te né al mitico Fulco (definirvi così sarebbe un'offesa imperdonabile), ma a due individui decisamente più inquietanti. Sto parlando di coloro che rispondono al nome di Nemesis Divina ed Emanuele "Lord of the Midlands". Codeste persone meritano tutta la mia più sincera ammirazione, poiché grazie alla loro sagacia e bravura, riescono a presentare argomenti e riflessioni sempre interessanti. La grande quantità di missive che vengono pubblicate ogni mese sulla vostra/nostra rivista e che portano in coda i loro nomi sembrano ribadire questo concetto; tuttavia il fatto mi lascia alquanto perplesso. L' ossessiva presenza dei suddetti figuri mi ha portato a dubitare della loro effettiva esistenza. Detto questo mi sono permesso di formulare un'ipotesi personale: essi non sono altro che proiezioni mentali della poliedrica e camaleontica mente del Bittanti. Lo scopo di ciò: semplice, è quello di proporre sempre nuove discussioni e di spingere i lettori a scrivere, infervorati talvolta da polemiche e argute uscite.
Ebbene egregio Bittanti, ti ho scoperto?!
E questo è quanto
Mi Disconnetto
Sir Double M
sir_double_m@virgilio.it

poesiavideoludica

Once a year I find myself - crying at a lake
Luv and hate are so different
And yet they are the same
Two faces of a higher felling
I'll never understand
So next year I'll be here again - crying at the lake
Akane
Darkness_heir@hotmail.com

Q&A <File #007>

Nome?
Davide "Dado" Pirola.

Società e qualifica?
Sony Studio Liverpool (la vecchia Psygnosis), fannullone ufficiale (*nonché programmatore di titoli come WipEout Fusion, ndr*).

A quale progetto stai lavorando ora?
Non ne ho la più pallida idea!

Come definiresti il tuo lavoro?
Un lavoro che rulla.

Come hai iniziato?
Facendo giochi del cacchio su C64 (anzi, a dire il vero, su Acorn Electron).

Il tuo videogioco preferito?
Wonder Boy (tutta la serie).

Perché?
Perché? Come perché?
Ma che domande sono?

Il tuo piatto preferito quando lavorati?
Il mio alpha buffer è delizioso. :)

Notte o giorno?
Mattina.

La tua bevanda preferita?
Acqua calda.

Hai animali in casa o in studio?
Un sacco. Ho la collezione completa dei regali del "kid meal" di Kentucky Fried Chicken e ne vado fiero.

2D o 3D?
Vanno bene entrambi per me.

Primo videogioco giocato?
Pong. Un capolavoro di tecnologia, ne rimasi impressionato!

Pensi di saper fare bene il tuo lavoro?
Naturalmente no.

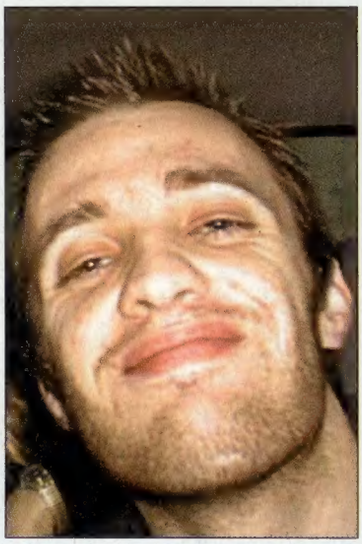
I tuoi buoni propositi per il prossimo anno?
Riuscire finalmente a battere Colin, un mio collega, a braccio di ferro!

Il videogioco che vorresti aver realizzato?
Doom, Prince of Persia, Tetris, Mario64, Shadow of the Beast, Montezuma.

Se non avessi fatto il tuo lavoro dove saresti ora?
Sarei un autista di autobus per bambini disabili. L'ho fatto per un po' di tempo e non era male.

Genere videoludico preferito?
FPS.

E' possibile sviluppare nuovi generi?
Naturalmente. Perché no?



Il mercato videoludico sarà multipiattaforma per sempre?
Devo consultarmi col mio avvocato prima di rispondere a questa domanda.

Ultima occasione nella quale ti sei ubriacato?
Ehhmm... Ieri.

L'idea migliore che t'è venuta in mente mentre eri ubriaco?
Mai avuta una buona idea quand'ero ubriaco.

Sei un videogiocatore?
Sì!

Perché?
Prossima domanda?

Il tuo mito?
Roberto Baggio.

Cosa aiuta la creatività?
Posso dire cosa NON aiuta la creatività: le ragazze.

Di cosa hai paura nel tuo lavoro?
Senza dubbio della mensa aziendale.

Di cosa hai paura nella vita?
Senza dubbio di dover mangiare alla mensa aziendale.

PS2, Xbox o GameCube?
Cosa sono?

Vuoi dedicare quest'intervista a qualcuno?
Adriiiiiianaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa, ti amooooo...

Cosa farai dopo questa intervista?
Andrò in mensa. Argh.

Credi che queste domande fossero stupide?
No, ma le risposte forse sì!

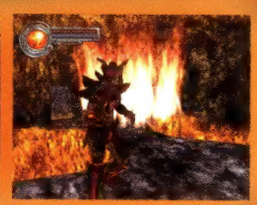
NEXTMONTH

Super Console vola a Tokyo per assistere alla prima e unica edizione del *Tokyo Game Show* prevista per il 2002. Forte dei suoi 75 espositori (contro i 53 dell'ultima edizione) distribuiti lungo 1.275 padiglioni allestiti nel Makuhari Messe, del suo nuovo slogan "Playing is in our DNA" (trad. Giocare è nel nostro DNA) e del supporto di uno sponsor d'eccezione come il colosso nipponico delle telecomunicazioni NTT DoCoMo, il *TGS2002* sembra destinato a riportare l'appuntamento fieristico numero uno in Giappone ai fasti di un tempo.
Il reportage completo dell'evento...

sul numero di **novembre**...

Playing is **in** our **DNA**

SCEGLI LA TUA ARMA



Preparati per Azioni esplosive, sei un mercenario che si batte per la migliore offerta. Nessuna domanda. Migliaia di combinazioni e armi.

Una grande , mitologica avventura. Un Oscuro Signore è il responsabile della distruzione di un antica razza. Combattilo e porta la serenità nel tuo popolo...

ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE

Metro3D

King's Field IV

PlayStation 2

IN ESCLUSIVA DA

neWave

via b. da montelupo 62 - 50142 firenze - tel. 055.7326048 - fax 055.7326247
info@newave.it - www.newave.it

'NJoY Media

DISTRIBUZIONE

GAMES
DVD
MUSIC

VIA SALOMONE N°61

20138 MILANO

TEL. 02 55401014

FAX 02 58029355

NJOYMEDIA.COM

INFO@NJOYMEDIA.COM

CASH & CARRY SOLO RIVENDITORI